

ВИДЕО НА CD И DVD

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ДЖОШ СОЙЕР
ОЧЕВИДЕЦ FALLOUT 3

МЕГА
ПОСТЕРЫ

BROTHERS IN ARMS
SPLINTER CELL:
CHAOS THEORY

4

ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

CD
DVD

№1 В МИРЕ

МАЙ
2005

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

224 страницы

СВЫШЕ
8 Гб
на
ДВУХСЛОЙНОМ
DVD
А ЧАСТЬ ТИРАЖА С 2CD

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

FABLE

ВЕРДИКТ

DARWINIA

КАЗАКИ II

PARKAN II

SILENT HUNTER III

BROTHERS IN ARMS

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ, НА CD И DVD

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

КРИ'2005

ИГРЫ: HOM&M V
YOU ARE EMPTY
В ТЫЛУ ВРАГА 2
ПИРАТЫ XXI ВЕКА И ТД.
И ЛЮДИ: ДЖОШ СОЙЕР,
LEVELORD • СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ И ДР.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

GTA: VICE CITY: GTA LIBERTY CITY

CD+DVD ВОЗВРАЩЕНИЕ НА УЛИЦЫ GTA III

WING COMMANDER PRIVATER

CD+DVD КУЛЬТОВАЯ ИГРА НА НОВОМ ДВИЖКЕ

BATTLEFIELD 1942: EXPERIENCE WORLD WAR

DVD К 60-ЛЕТИЮ СО ДНЯ ПОБЕДЫ

ПЕРВЫЕ
КАДРЫ
DX9-ДВИЖКА

S.T.A.L.K.E.R.

ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ОБЗОР ПРОГРАММ

РАСПОЗНАВАНИЯ РЕЧИ.....

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: SEBIT 2005 - КАК ЭТО БЫЛО

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ВИДЕОМАНИЯ
ПЕРВЫЕ КАДРЫ КРИ 2005 * ДОМ,
КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ КРАНК *
КАЗАКИ II: ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ИГРОСТРОЙ
3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ В HALF-LIFE 2 *
МОДИФИКАЦИИ ДЛЯ THE BATTLE
FOR MIDDLE-EARTH
ИГРА В ОНЛАЙНЕ
БЕРСЕРК-ОНЛАЙН * ЖИЗНЬ
И СМЕРТЬ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР
ИГРОВОЕ КИНО
ОДИН В ТЕМНОТЕ, КОНСТАНТИН

ARMIES OF EXIGO • FLATOUT •
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE •
LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR
MIDDLE-EARTH • THE CHRONICLES
OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER'S
BAY - DEVELOPERS CUT • VAMPIRE: THE
MASQUERADE - BLOODLINES •
ДЕНЬ ПОБЕДЫ II • МАГИЯ ВОЙНЫ:
ЗНАМЕНА ТЬМЫ



FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил \$16 млрд. Количество сотрудников, занятых на предприятиях Foxconn по всем странам мира, более 160 тысяч человек.

MOTHERBOARDS

Foxconn 925XE7AA



- Чипсет Intel 925XE;
- FSB 1066; Dual DDRII 667;
- 8 x SATA /150 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD);
- 1 x ATA 100, 2 x ATA 133 (RAID);
- Dual Broadcom GbE LAN (PCIe+PCI);
- 1 x IEEE 1394b, 2 x IEEE 1394a;
- 1 x PCIe X16, 3 x PCIe X1, 3 x PCI

Foxconn 915PL7AE



- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
- FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;
- 1 x PCIe x 16, 1 x PCIe x 1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
- Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2х мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.

WinFast NF4UK8AA



- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU,
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;

CASES 'n' COOLERS

TH-202 Diabolic



TLAplus-570A



TLM-454



TPS-538



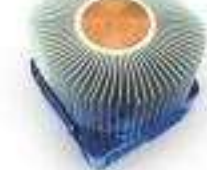
TH-230



CMAK81CN



CMI-30



Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, ISO • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29;
Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; Курчатове: КомпьюЛэнд - (07131) 2-31-22;
Липецк: Регард - (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АЙТиОн - (8312) 74-85-90; ВИС-НН ООО - (8312) 78-48-78;
Нижне-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ НСК - (3832) 125-142; Омск: ТНТ ООО - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87;
Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Степ - (3822) 554-554; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-8717; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.



Dina Victoria
(095) 681-20-70, www.dvcomp.ru

merlion

MERLION
www.merlion.ru



Тринити Лоджик
(095) 540-89-77, www.tl-c.ru

Открой мир новых возможностей



Абсолютно новая
и эксклюзивная серия

Intel® Centrino™ Mobile Technology

- Процессор Intel® Pentium® M 765 (2 МБ L2 кэш, 2,10 ГГц, FSB 400 МГц)
- Чипсет для мобильных платформ Intel® 855PM+ICH4-M
- Intel® PRO/Wireless 2200BG

■ Широкоформатная TFT-матрица с диагональю 14,0" WXGA 1280x768

■ Мощная графика ATI MOBILITY RADEON 9700 с 64 МБ DDR

■ Гибкая конфигурация: модульный отсек для установки дополнительной батареи или оптического привода - Combo или DVD-Dual с возможностью записи двухслойных DVD-дисков

■ Широкие коммуникационные возможности

Контроллеры беспроводных сетей IEEE 802.11b/g и Bluetooth (опционально)



ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

www.asusnb.ru

Всемирная гарантия 2 года

Телефон службы технической поддержки ASUS: (095) 23-11-999

Москва: Армада-РС (095) 232-30-82, Артрон (095) 789-85-80, Аваком М (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, **NEXUS** (095) 928-23-67, НИКС (095) 974-33-33, **OLDI** (095) 105-07-00, **ПИРИТ** (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25, Стартмастер (095) 967-15-10, ТФК (095) 749-96-32, Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02, **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, **Барнаул:** С-Trade (3852) 38-10-00, **Воронеж:** РЕТ (0732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01, **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов на Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Японская электроника (3512) 63-74-34, **Хабаровск:** Anykey (4212) 328-155

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Мир! Труд! Май!

Ей-богу, друзья, от обилия всевозможных событий в этом месяце натурально идет кругом голова. Давайте вот что: на этот раз обойдемся без длительных присказок и плясок с бубном, а сразу приступим к делу.

Итак, самое главное дело, которое произошло в подотчетном месяце: третья ежегодная российская Конференция Разработчиков Компьютерных Игр (или, проще говоря, КРИ'2005). Десятки новых проектов, сотни разработчиков, тысячи посетителей... После трех дней, в течение которых мы с фотоаппаратами и диктофонами в зубах бегали по залам гостиницы «Космос», можно с полной уверенностью сказать: отныне КРИ уже не просто «пытается догнать» подобные западные мероприятия, она — уже вполне на их уровне. На уровне во всем: по размаху, по организации, по известности... И хотя по большому счету КРИ была и остается в первую очередь не выставкой достижений нашего с вами хозяйства, а открытым форумом для разработчиков, мы предлагаем вашему вниманию гигантский отчет о самых интересных проектах конференции. Все подробности ищите в нашем специальном майском выпуске рубрики «Из первых рук».

Из других событий. Как мы и говорили буквально в предыдущем номере, веселый железнодорожный состав «Игромании» все так же набирает скорость и продолжает без остановок мчаться вперед, зверски грохоча по рельсам. Местами мы провели косметический ремонт старых рубрик, а кое-что наконец-то запустили на полную катушку. Собственно, встречайте: улучшенный, обновленный, с повышенным содержанием полезной информации наш новый «Центр внимания». На сей раз он посвящен нашумевшей Fable, возможно одной из лучших RPG в новейшей истории. Пройдя испытание огнем и водой чуждых нам консолей, проект оброс кучей всевозможных деталей и наконец-то готов явиться к нам во всей своей богатырской мощи. Ни в коем случае не пропустите!

Теперь о погоде. В этом месяце неожиданно случился совершенно нехарактерный для этого времени года игропад. Во-первых, на наши головы свалилось сразу два долгожданных шутера — Star Wars: Republic Commando и Brothers in Arms: Road to Hill 30. В этом сезоне,

видимо, уже стало немодным разить врага в гордом одиночестве, поэтому и в той, и в другой игре нам для свершения наказаний яростных выдается подшефный боевой расчет (что, согласитесь, для чистокровных экшенов весьма необычно). Идея одна, способы реализации — абсолютно разные, в общем — ищите подробности в рецензиях.

Во-вторых, еще одно событие исторической важности. Со ступеней сошел долгожданный сиквел Первого Русского Блокбастера — космического симулятора (с, естественно, «элементами» всего на свете) под названием Parkap. Помните эту игру? Если да, то ответ на следующий вопрос — получилось ли продолжение как минимум не хуже оригинала — смотрите в соответствующей статье.

Далее, в-третьих: «Казаки 2». Незаметно и без лишней помпы вторая часть тех самых «Казаков» тихо поступила в продажу. Взрывоопасный коктейль из полевой тактики и исторической стратегии, отличная графика и продуманный до мелочей геймдизайн — полный комплект всего того, чего мы ждали от второй части. Однозначный выбор редакции.

Наконец, если по какой-то неземной причине исторические игрища не вызывают у вас положительных эмоций и вы все еще затрудняетесь в выборе, то «Игромания» настоятельно рекомендует усиленную RTS-терапию развеселой C&C-образной стратегией Act of War: Direct Action. Танки, пехота, взрывы, пожары, лошадиные дозы адреналина и по десять спецэффектов в секунду экранного времени. Ей-богу, весь этот милитари-балаган заслуживает почетное звание самого лучшего средства от весеннего авитаминоза. Ну а если даже это не поможет справиться с затяжной депрессией после массовой атаки хитов, то остается только один рецепт: постельный режим, полная изоляция и обильные лечебные порции Darwinia — игры, у которой мы крайне затрудняемся определить жанр.

Уф, кажется, из главных — это все.

Отведенные мне строки драматически заканчиваются, но у меня, друзья, есть для вас еще одно важное, практически правительственное сообщение. Сообщение это в основном касается читателей, проживающих за пределами Российской нашей Федерации (а таких, если что, многие и многие тысячи). Так вот, начиная буквально с этого дня вы можете раз и навсегда избавиться от проблем с поиском свежего номера «Мании» и оформить подписку на наш журнал *более чем в девяноста странах мира!* О том, как это сделать, непременно см. в сегодняшнем выпуске «Почты».

Так, пожалуй, из важных правительственных сообщений это было последним на сегодня. В завершение сегодняшней программы переходим к неофициальной части. Пользуясь случаем, хочу поздравить вас, друзья, с наступающим праздником мира и труда (или как там он теперь называется?), а также шестидесятилетием со дня победы над всем мировым злом.

Удачи вам и до встречи летом!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев,
Игорь Варнавский, Андрей Александров,
Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрьгин
Арт-директор
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха,
Николай Никашин, Сергей Соловьев, Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИА»
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
PR-менеджер
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова (efimova@igromania.ru)
Дмитрий Емельянов (emelya@igromania.ru)
Сергей Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

**Журналу всегда требуются
талантливые авторы.**

**Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на mania@igromania.ru.**

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс».
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 158,755.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail office@igromania.ru либо по телефонам редакции.

Акелла

COLD FEAR™

От создателей
ALONE IN THE DARK

UBISOFT™ DARKWORKS

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ✖ Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- ✖ Жаждающие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- ✖ Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- ✖ Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!



М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft, © 2005 Darkworks
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	05-13
Новостной меридиан	05
Даты выхода игр	12
CD-МАНИЯ	14-26
Игровая зона * Демоблок * Патчи и трейнеры * Разделы на CD и DVD * Драйвера * Всякое разное * Видеомания	14
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	30-44
Три дня в космосе	30
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	46-55
В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД	46-39
Enemy in Sight* Imperial Glory	46
Metal Combat	47
ParaWorld * Preyground * Singles 2: Triple Trouble	48
Spore * Total Overdose	49
В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?	50-55
Earth 2160	50
Sudeki	52
Невский Титбит	54
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	56-57
Братки	56
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	58-61
Fable	58
R&S: ВЕРДИКТ	62-110
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	62
Garfield * Full Spectrum Warrior	63
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	64
ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!	66-110
Star Wars: Republic Commando	66
Brothers in Arms	70
Splinter Cell: Chaos Theory	74
Act of War: Direct Action	76
Казачи 2: Наполеоновские войны	80
ER	84
Darwinia	86
Parkan 2	88
Driv3r	90
TrackMania Sunrise	92
The Moment of Silence	94
Silent Hunter 3	96
Will of Steel	100
Jet'n'Guns	102
Constantine	104
Бой с тенью	106
The Sims 2: University	108
Championship Manager 2005	110
ИГРА МЕСЯЦА	112-114
Итоги голосования за период с июня 2004 по март 2005	112
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	113
«Игромания» рекомендует	114
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	116-118
Круглые сутки «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм	116
GAME OVER?	120
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	120
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	122-149
Железные новости	122
Теория	
Репортаж с CeBit 2005	124
Тестирование	
Обзор шестисотой серии процессоров Pentium 4	132
Обзор современных оптических мышек	134
Железные новинки	
Горячие новинки отечественного железного рынка	140
Цифровая жизнь	
Последние новинки из мира цифровой техники	142
Новая линейка	
Новая линейка от Sharkoon	144
Компьютер в сборке	
Игровая станция Gamer от компании «Кит»	146
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	148
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	150-151
«Железные» ответы на «железные» вопросы	150
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	152-159
Софт-экспресс	132
Теория	154
Эра трехмерных интерфейсов не за горами	154
Практика	156-157
Обзор программ для распознавания голоса	156
Софтверный набор	158-159
Свежатица!	158
Полезный софт	159
ИГРОСТРОЙ	160-173
ВСКРЫТИЕ	160-162
Lord of the Ring: The Battle for Middle-Earth	160

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

187 Ride or Die	6
1944: Battle of the Bulge	16
Act of War: Direct Action	76, 198, 218
Armies of Exigo	26
Back to the Future	120
Battlefield 1942	17, 20
Battlefield: Vietnam	118
Brothers in Arms:	
Road to Hill 30	70, 198, 217
Call of Duty: United Offensive	24
Championship Manager 2005	110
City of Heroes	11
Command & Conquer:	
Generals — Zero Hour	20
Constantine	104
Counter-Strike: Source	24
Darwinia	86, 198
Driv3r	90
Dungeon Lords	16
Earth 2160	50
Enemy in Sight	46
Enosta: Discovery Beyond	42
ER	84
EVE Online	188
Fable	58
Far Cry	17
FlatOut: На предельной скорости	26, 118
Forgotten Realms: Demon Stone	26
Full Spectrum Warrior	63
Full Throttle	15
Futurama	118
Gang War	9
Garfield	63
Goblins	15
Goblins 2: The Prince Buffon	15
Goblins 3	15
Gothic (Готика)	18
GTA: Vice City	16, 23
Half-Life 2	23, 162, 164, 198, 200
Hearts of Iron II (День Победы 2)	26
Heroes of Might & Magic 3,5:	
Во имя боров	21
Heroes of Might & Magic III	21
Heroes of Might and Magic IV	21
Heroes of Might and Magic V	31
Imperial Glory	15, 46
Indiana Jones and the Fate of Atlantis:	
The Graphic Adventure	15
Jack the Ripper	9
Jet'n'Guns	102
Juiced	16
Lada Racing Club	8
LEGO Star Wars	16
Lord of the Ring:	
The Battle for Middle-Earth	26, 168
Mafia: The City of Lost Heaven	20, 201
Majesty Legends	118
Max Payne	18
Metal Combat	47
Microsoft Train Simulator 2	15
Midnight Club 3: DUB Edition	116
Need for Speed Underground	21
Neverwinter Nights	20
NHL 2005	17
Online Pirate	15
Operation Flashpoint	21
Pac-Man	7
Panzer Elite Action	6
ParaWorld	48
Parkan 2	88
Pax Romania	9
Pranksters: The Treasure of the Indians	16
Preyground	48
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	199, 200
Quake III Arena	24
Raiders of the Lost Casino	43
Rising Kingdoms	6

RoboHordes	10
Rome: Total War	21
Scrapland: Хроники Химеры	199
Shenmue	116
Silent Hunter 3	96
Singles 2: Triple Trouble	48
Splinter Cell: Chaos Theory	74
Spore	49
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy ...	22, 24
Star Wars: Knights of the Old Republic ...	22
Star Wars: Republic Commando	66, 199
Starcraft	21
Sudeki	52
SWAT 4	199
The Bard's Tale	17
The Cameron Files	9
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — Developer's Cut	26, 116
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	17
The Moment of Silence	94
The Simpsons: Hit & Run	201
The Sims	120
The Sims 2	18
The Sims 2: University	108, 199
ToCA Race Driver 2006	
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	10
Total Overdose	49
TrackMania Sunrise	92
Unreal Tournament 2004	22
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	26, 201
Warcraft 2: Tides of Darkness	15
Warcraft Adventures: Lord of the Clans ...	15
Warcraft III	23
Warcraft: Orcs & Humans	15
Warfare	43
Warhammer: Shadow of the Horned Rat ...	120
Warlords	120
Wehrwolf	40
Will of Steel	100
Wing Commander Privateer	18
X-COM: Alliance	15
You Are Empty	32
Адреналин-шоу	38
Берсерк Онлайн	186
Братки	56
Бой с тенью 106	
Восхождение на трон	40
В тылу врага II	32
Ил-2 Штурмовик: Асы в небе	20
Искусство ограбления	11
Казаки 2: Наполеоновские войны	80
Космические рейнджеры 2	166
Магия войны. Знамена Тьмы	26
Не время для драконов	13
Невский Титбит	54
Ночной Дозор Racing	33
Пираты XXI века	30
Санитары подземелий	42
Серп и молот	35

Мобильные игры

Die Hard	202
Robots	202
Terminator	203
YetiSports	203
Карибский кризис	203

Внекомпьютерные игры

AD&D Forgotten Realms	206
Axis & Allies	206
Dungeons & Dragons	204
Dungeons & Dragons	206
G.I. Joe	206
G.I. Joe TCG	204
Magic The Gathering: Betrayers of Kamigawa	206
Magic: The Gathering	204, 206
Берсерк	206

Half-Life 2	162
МАСТЕРСКАЯ	164-168
Моделирование в Half-Life 2	164
Космический квестострой	166
Игровое редактирование	168
САМОПАЛ	170-171
Бесплатные игровые движки	170
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРОСТРОЙ	172-173
Горячие ответы на любые "игростроевские" вопросы	172

ИНТЕРНЕТ

Новости интернета	174
Системы вычислений	176
Говорливая аська	180
Интересное в Сети	182
ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ	184-194
Новости онлайн-игр	184
Ждем: Берсерк Онлайн	186
Играем: EVE Online	188
Аналитика: От заката до рассвета	190

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей	194
Сколько зарабатывают в киберспорте	196

КОДЕКС

Стандартные коды	198
Easter Eggs	200

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Мобильные новости * Мобильные утилиты * Мобильные игры	202
--	-----

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

Новости внекомпьютерных игр	204
Magic The Gathering: Betrayers of Kamigawa	206

ИГРОВОЕ КИНО

Один в темноте	208
Константин	209

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Шоу-программа "Старпом и Светлана"	210
--	-----

ЮМОР

Рассказ "Опасная болезнь"	218, 221
---------------------------------	----------

КАЛЕНДАРЬ

Brothers in Arms	217
Act of War: Direct Action	218

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Тест №57	222
Скринтурс №05. Май* Подведение итогов за №03/2005	223
Участие в конкурсах	224

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Brothers in Arms	
Splinter Cell: Chaos Theory	

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

The Chronicles of Riddick	
Корсары III	
Guild Wars	
Dead to Rights 2	

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Foxconn	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
1C	4-я обложка

В номере:

1C	39, 73, 83, 103, 107, 111, 117, 121, 163, 169, 185, 193
Акелла	03, 07, 09, 11, 13, 47, 49
Бука	45, 69, 101
Гейм Технолоджи	19
Гран При	155

ИДДК	27
Информ-мобил	187
Компания КИТ	127
Никита	195
Новый Диск	65, 115, 145, 153
Руссобит-М	105, 109, 119, 131
ТехноМир	135, 211, 213
Ф-Центр	139
Элвис Телеком	205
AMD	37
Asus	01
ASRock	137
Boston PC	147
Digitex	35
GSC Game World	79
KOSS	17
Lite-Project	175
Nescafe-IMAX	181
Playmobile	207
Ru Center	21
Solvo International	217
Zenon N.S.P.	179





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СНГ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | СЛУХИ

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Мятежные болгары | АНОНСЫ

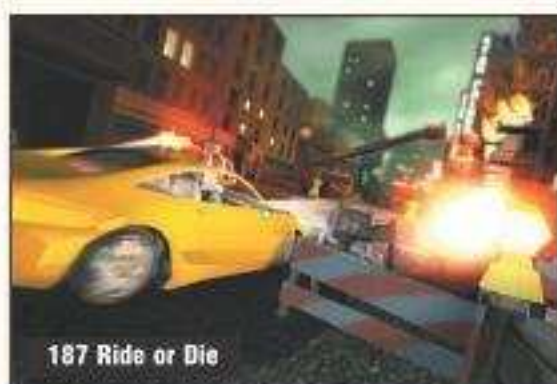


У разработчиков игр новая мода: мешать минералку с горячим шоколадом. Жанр на жанре сидит и жанром погоняет, короче. Вот и **Rising Kingdoms** — новая игра от болгарской компании

Haemimont Games — страдает той же самой болезнью. С одной стороны, вроде как обычная RTS с тремя расами, экономической моделью и кампанией про завоевание всего и вся. Но стоит взглянуть под другим углом — и мы уже видим нечто, более похожее на RPG про горстку героев. В остальном — ничего интересного. Графика устаревшая, бюджет явно трещит по швам.

Издавать этого чудесного гибрида взялась мало кому известная компания **Black Bean Games**. Выход игры намечен на май. ▶

Бак-гангстер | АНОНСЫ



Уличные гонки в последнее время стали одной из самых популярных игровых тем. На рынке не продохнуть: **Electronic Arts** уверенно удерживает игроков с помощью своей серии **Need for Speed Underground**. Что делать? Попробовать не совсем традиционный подход. Например, **Ubisoft**

в свежее анонсированной игре **187 Ride or Die** решила рассказать нам историю Бака — человека в высшей степени оригинального. Обычные уличные гонки, вроде тех, что мы видели в **Need for Speed Underground** или **Street Racing Syndicate**, нашему герою неинтересны — он предпочитает заезды со стрельбой по ночному Лос-Анджелесу.

Помимо гонок нам, разумеется, обещают сюжет про войну нескольких банд, огромное количество автомобилей и пушек да графику с морем спецэффектов. Выход игры запланирован на конец лета 2005 года. ▶

ToCA меняет порядковый номер | АНОНСЫ



Вот такая, на ваш взгляд, цифра лучше подходит к названию новой части игры **ToCA Race Driver: 3 или 2006**? Разумеется, 2006! Почему? Да потому, что тогда можно будет пойти по стопам серии **Colin McRae Rally** и каждый год вываливать на прилавки чуточку измененную игру, зарабатывая на этом немало денег.

Впрочем, пока новая часть «токи» носит сразу два названия:

ToCA Race Driver 3 и **ToCA Race Driver 2006**. Наверное, для того, чтобы игроки привыкли. Список вкусов — огромен. Здесь вам и три десятка не похожих друг на друга чемпионатов. Здесь вам и полсотни трасс, каждая из которых скопирована с реального прототипа. Здесь вам, наконец, и доработанный режим карьеры с семью различными вариантами игры. Ну и, конечно же, прочие небольшие дополнения: графика стала красивее, физика — реалистичнее, а в гараже мы теперь увидим только лицензированные болиды. И никаких «выдуманных» авто.

Выход игры намечен на конец этого года. ▶

Бегство от Electronic Arts | ЛЮДИ



Марк Скаггс

Друзья, если вдруг в ближайшие год или два вам повстречается RTS от **Electronic Arts** про приключения трех уродливых юнитов, колошматящих друг друга палками, то ради бога не удивляйтесь. Дело в том, что в **Electronic Arts Los Angeles** — студии, которая долгие годы занималась выделкой стратегий, — практически не осталось толковых специалистов. Сбежали, заразы.

Первым покинул компанию **Марк Скаггс**, «отец» серии **Command & Conquer**. Официальная причина — Марк хочет больше времени уделять своей семье. Следом за ним отправился **Дастин Броудер** — гейм-дизайнер **The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth**. Дастин теперь будет работать в **Blizzard** над некой неанонсированной RTS. Ну, и последним ушел **Адам Исгрин**, дизайнер **Red Alert**. Адам угодил прямоком в объятия студии **Petroglyph**, работающей над многообещающей стратегией в реальном времени **Star Wars: Empire at War**.

Кстати, почти сразу после ухода Адама в Сети появились слухи о том, что проект **Red Alert 3**, работы над которым якобы велись в **Electronic Arts Los Angeles**, скорее всего, будет закрыт. Так что шутка о трех юнитах-уроках может стать правдой. ▶

Танки и танкисты | АНОНСЫ



Panzer Elite Action

Давайте дружно лязгнем гусеницами, друзья! А разработчики из студии **ZootFly** нам в этом помогут. В их новом проекте, который зовется **Panzer Elite Action**, будут танки на любой вкус. Хотите немецкий? Берите и отправляйтесь завоевывать Польшу, Францию и СССР. Предпочитаете технику от отечественного производителя? Вон, есть один танк, аккурат на улицах разрушенного Сталин-

града припаркован. Или вам по душе американцы? Имеется и их техника — как раз готовится к высадке на пляжи Нормандии. Всего же в **Panzer Elite Action** будет аж полтора десятка танков разных типов.

Ну а что вы еще любите? Командовать? Отлично — вот вам целая ватага танкистов-разгильдяев, руководите на здоровье. Ах, вам еще нравится, когда снаряды по-честному летают и мотор глохнет, если не ту передачу врубить? Извиняйте, это в соседнюю дверь — тут аркада, а не симулятор. Зато обещают качественную графику, возможность немножко поломать окружающий игрока реквизит и захватывающий сюжет. Последний, кстати, пишет **Боб Бейтс** — человек, умеющий слагать слова в красивые предложения и достаточно давно занимающийся сценариями для игр.

Выход **Panzer Elite Action** запланирован на конец этого года. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

Новое пристанище Уоррена Спектора



Уоррен Спектор и его очаровательная компания.

У игры **Junction Point** была трудная судьба. В далеком 1997 году компания **Looking Glass Studios** задумывала ее как фэнтезийную онлайн-RPG, одну из первых в своем роде. Однако прошло немного времени, и проект нагло кастрировали, отрезав от него весь онлайн и оставив только фэнтези да RPG. А потом

бедолагу и вовсе закрыли — не понравилось что-то издателю.

И вот теперь **Junction Point** возвращается, причем уже не в виде игры, а в виде полноценной компании-разработчика — **Junction Point Studios**. Основателем ее является не кто иной, как сам **Уоррен Спектор**. Остальной коллектив компании — всего дюжина человек — коллеги Уоррена по студии **Ion Storm Austin**.

О планах новорожденной компании пока известно не много. Да, будет игра. Фэнтезийная. Онлайн или нет? Не говорят! Зовется, случаем, не **Junction Point**? Тоже не сообщают. В общем, как всегда, ждем подробностей. ▶

Так кто же станет владельцем Eidos Interactive?

ИНДУСТРИЯ

Electronic Arts, News Corp, Ubisoft, THQ, Microsoft — кого только не пророчили за последние месяцы в потенциальные покупатели **Eidos Interactive**. Все, однако, разбежались, а некоторые — не будем показывать грязными пальцами — даже попробовали купить друг друга, что в итоге вылилось в небольшой скандал. Нового хозяина захворавшему британскому издательству так и не нашлось...

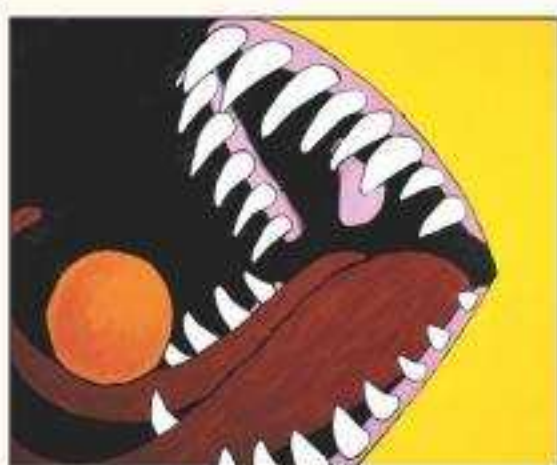
И вот неожиданно прорвало. Буквально на днях компания **Elevation Partners** предложила за **Eidos** аж 135 миллионов долларов. Отлично! Однако счастье, как известно, заканчивается тем,

что кто-нибудь подложит вам свинью. Вот так и получилось в этот раз: издательство **SCi Entertainment Group**, которое раньше особенно **Eidos** и не интересовалось, неожиданно предложило куда большую сумму — 144 с половиной миллиона долларов. В **Eidos** тут же решили подумать. А потом, дабы окончательно закрепить успех, **SCi** приобрело у одного из совладельцев 20% акций компании — наверное, для того, чтобы думать быстрее.

Теперь у **Elevation Partners** практически нет шансов стать владельцами **Eidos**. Впрочем, мы будем следить за событиями — вдруг случится маленькое чудо? ▶

Ветеран игровой индустрии

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА



25 лет. Возраст — уже маленький даже для человека. Если же говорить о персонажах компьютерных игр, то для них это почти целая вечность. Так долго в виртуальной реальности не живут. Впрочем, из любого правила

есть свои исключения. В нашем случае оно носит имя **Пас-Мэн**. Его в 1980 году выдумал **Тору Иватани**, и с тех пор этот маленький кругленький человечек стал героем более чем десятка игр, в которых скушал много всяких вкусностей.

Двадцатипятилетний юбилей «Пэкмена» компания **Namco Hometek** решила отметить выпуском аркады **Pac-Man World 3** (появится на прилавках уже осенью этого года). Мы также присоединяемся к поздравлениям и торжественно объявляем кругляша «персонажем месяца»! ▶

ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ

Dead to Rights 2

"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшена от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.

Используйте своего клыкастого напарника из подразделения K-9 для драк с врагом

13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов

Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим

www.akella.com

© 2005 "Akella"

DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.

All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Все права защищены

Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.cdgames.ru

Тех. поддержка: (095) 363-4612

E-mail: support@akella.com

Оптовая продажа: (095)363-4614

представитель на Украине - "Мультитрейд"

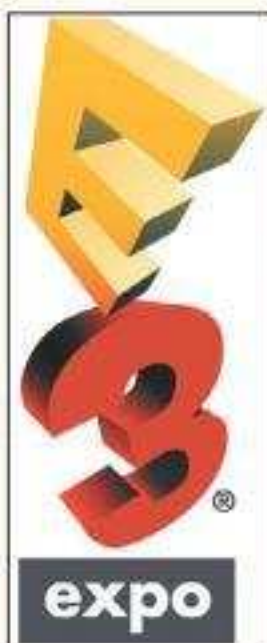
www.multitrade.com.ua

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"





Е3: мест уже нет | ИНТЕРЕСНОСТИ



Много ли это — пятьдесят квадратных километров? На первый взгляд кажется, что да. Однако если речь идет о нескольких сотнях компаний, пытающихся эти самые километры поделить, то оказывается,

что нет. Именно так и произошло на выставке **Electronic Entertainment Expo 2005**, последние места на которой были проданы к концу марта (сама же выставка начнется 18 мая). Говорят, кое-кому даже не хватило. Организаторы в ответ смущенно шаркают ножкой и говорят, что никогда прежде не видели такого ажиотажа.

Что ж, будем надеяться, что нынешняя Е3 поставит рекорд не только по скорости скупки выставочных площадей. ▶

Хиллари Клинтон против Томми Версетти | ИНТЕРЕСНОСТИ



Остановите ее кто-нибудь!

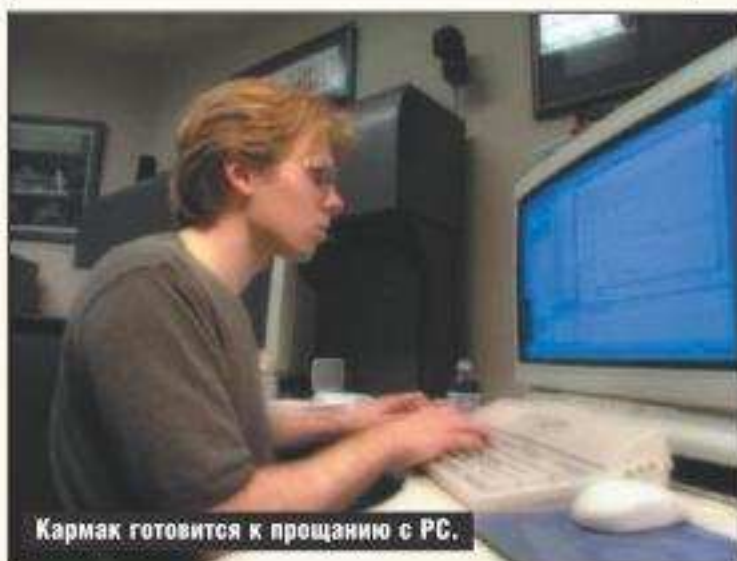
Низкоуровневые противники компьютерных игр могут ликовать: наконец-то и в их рядах появилась грозная амазонка **Хиллари Клинтон**. Она и воинственный клич по всем американским газетам и телеканалам кинет, и денег на различные финтифлюшки-побрякушки у Конгресса получит. А все потому, что миссис Клинтон не понравилась серия **Grand Theft Auto**. Детей там якобы поощряют за то, что они сначала сексом с проститутками занимаются, а

потом еще их и убивают. И вообще, игра жестокая, антисоциальная, и ничего хорошего в ней нет. Теперь Хиллари планирует организовать исследование того, как жестокие игры влияют на детскую психику, потратив на него почти сто миллионов долларов из кошельков американских налогоплательщиков.

Казалось бы, ничего из ряда вон выходящего в этом нет: аналогичные выступления мы слышим каждые несколько недель. В этот раз, однако, играм и их разработчикам может серьезно достаться: в 2008 году Хиллари баллотируется на пост президента США. Вот добаллотируется до того, что ее выберут, — последует примеру Китая и запретит половину выходящих игр.

Тогда-то мы с вами и запоем. ▶

Мобильный Кармак | ИНТЕРЕСНОСТИ



Кармак готовится к прощанию с PC.

Джонни нашему **Кармаку** окончательно поплохело: раз в неделю, как по расписанию, дядечка усаживается за компьютер и что-то программирует, программирует, программирует... У него, понимаешь, есть «ферра-

ри», разбитый о землю звездолет и сын — а он программы пишет!

Впрочем, всю тяжесть положения можно понять, только узнав, что именно там творит Кармак. Во-первых, новый проект согласится работать исключительно на мобильных платформах. Во-вторых, это будет не какой-то-там

экшен-с-суперграфикой, а ролевая игра во вселенной **Doom**. Представляете? Кстати, к Кармаку уже выстраиваются очереди: компания **Jamdat** готова издать творение великого гуру. Что ж, флаг в руки! ▶

Про «ладу», артишок и тверских умельцев | ИНТЕРЕСНОСТИ



Компания **Geleos**, которая, как известно, разрабатывает игру **Lada Racing Club**, может гордиться своей способностью притягивать удивительных и замечательных людей со всей России. Вот, например, фирма **ArtyShock** программирует весь проект, и благодаря их движку **ArtyShock Engine** удалось добиться столь качественной графики. Компания «Новый Диск» в издатели

записалась. А тверской умелец **Виталий Тихонов** — вы не поверите! — создал уникальный чудо-гидравлический-аппарат, позволяющий предельно реалистично воссоздавать поведение автомобиля на трассе. Это на Западе к таким устройствам все уже привыкли, а вот в России подобного не делал еще никто. Ну, или делал, но сидя в военном институте и не для простых граждан...

К сожалению, на данный момент неизвестно, какие планы вынашивает **Geleos** в отношении не имеющего пока названия устройства. Вполне возможно, на базе него и специальной версии игры **Lada Racing Club** будет создан игровой автомат. ▶

И еще немножко гонимых | СКАНДАЛЫ



А Питер Джексон, оказывается, жадина.

Денег, как известно, хотят все. Даже голливудский бородач **Питер Джексон**, на чьи гонорары со знаменитой кинотрилогии «Властелин колец» можно, наверное, купить половину Новой Зеландии, — и тот не против добавки. Еще бы, целая Новая Зе-

ландия куда лучше, чем ее половинка.

Третьего марта сего года **Питер** подал в суд на компанию **New Line Cinema**. В списке претензий — целых восемнадцать пунктов, каждый из которых намекает на то, что неплохо было бы доплатить. Досталось и производителям компьютерных игр: компания **Electronic Arts** не заплатила лицензионные отчисления за одну из песен, звучащих в фильме. Впрочем, «Электроники» много кому не платят. Мы же, как всегда, будем следить за развитием событий. ▶

Адский Лондон | АНОНСЫ

Тучи над Лондоном начали сгущаться еще в 2003 году. Именно тогда компанию **Blizzard** покинула группа людей в темных балахонах, предводителем которых был небезызвестный **Билл Ропер**. Граждане эти создали организацию под названием **Flagship Studios** и на два года пропали из нашего поля зрения — вестей от них не было никаких. Впрочем, мы подозревали, что хитрецы задумали нечто нехорошее. И вот их планы наконец-то стали достоянием общественности: члены **Flagship Studios** хотят в своей новой игре **Hellgate: London** превратить Лондон в один из форпостов Дьявола на Земле. Произойдет это спустя пять лет после войны человечества с Силами зла, которую немощные людишки, разумеется, проиграют. И вот демоны уже начинают постепенно превращать Землю во вто-

рой Ад, дабы жилось комфортнее. Игроку, разумеется, предстоит остановить этот процесс и вернуть птичек, рыбок и травку с цветочками на свои заслуженные места.

Геймплей **Hellgate: London** будет во многом напоминать **Diablo**. Бегаем по уровням, крошим монстров, выполняем несложные квесты, продвигаемся по сюжету и — что самое главное — прокачиваем персонажей. Кстати, несмотря на то, что действие игры разворачивается в недалеком будущем, в боях будет активно использоваться магия — видимо, дань традиции.

Разумеется, не забыт мультиплеер на 32 игрока. Графический движок будет поддерживать вид как от первого, так и от третьего лица. Ну, а сыграть во все это благолепие мы сможем уже в следующем году.

Мрут как мухи

ИНДУСТРИЯ



В марте поголовье разработчиков компьютерных игр продолжило сокращаться. Причем на этот раз злые браконьеры умышленно отстреливали зверюг наиболее редкой породы — создателей адвенчур.

Первый заряд дрови попал в тушку польской студии **Detalion**, знакомой нам по таким проектам, как **Schizm**, **Reah**, **Mysterious Journey** и **Sentinel**. Причины смерти банальны: денег нет, кормить сотрудников не на что, поэтому пора сложить лапы в какую-нибудь незамысловатую

фигуру. Впрочем, пока **Detalion** еще бьется в агонии, как юридическое лицо компания продолжает существовать и ее владельцы надеются, что когда-нибудь смогут возродить свое детище.

А вот студии **Galilea Multimedia**, которая наполовину французская, а на другую — канадская, уже ничего не светит. Засадил прямо в сердце, гады. И нет теперь с нами замечательной компании, которая создала **The Cameron Files**, **Jack the Ripper** и **Pax Romania**.

Есть потери и среди компаний, которые никак не причастны к разработке квестов и адвенчур. Например, шальная пуля угробила английскую студию **Blue52**, разрабатывающую stealth-экшен **Stolen**. Самой игре, правда, повезло чуть больше, чем создателям, — она все-таки увидит свет. ▀

И опять нехорошие дядьки

АНОНСЫ



Прорвало! Похоже, разработчики компьютерных игр решили провести этот год под лозунгом «Мафия и мы — дружба навеки!». А как иначе можно объяснить целый поток проектов с господами бандитами в главных ролях? Вот, например, **Gang War**, разрабатываемая студией **Radioactive Software**. О чем игра — ясно уже из названия. Есть город, а в нем — несколько банд, которые, разумеется, не желают жить друг с

другом в мире и согласии. За одну из них предстоит играть нам.

Геймплей состоит из двух основных частей. Во-первых, это руководство бандой: закупка оружия, наем ценных «специалистов», развитие подпольного бизнеса и далее, далее. Во-вторых, если игроку надоест быть «бригадиром», он может перенестись в тело рядового бандита, отправленного на очередную разборку. В этом режиме игра из тактики превратится в обычный экшен со стрельбой и драками.

Есть и еще один интересный момент, геймплея уже не касающийся. Издавать **Gang War** взялась компания **Strategy First**, которую несколько месяцев назад пытались обанкротить, закрыть и похоронить. Видимо, есть еще порох в пороховницах у этого издателя. ▀

Кто пойдет за кубком?

СОБЫТИЯ

А вы в курсе, что в России кубки теперь раздают и киберспортсменам? За бесплатно. Но только самым-самым лучшим! Где определяют этих «самых-самых»? В Экспоцентре на Красной Пресне! Именно здесь с 11 по 14 мая пройдет «Кубок России по компьютерным играм». Поддерживать его будет наш журнал.

Помимо собственно киберба-

талий, на Кубке пройдет еще и Игровой фестиваль «Цифровой маршрут». Его посетители примут участие в разнообразных конкурсах и викторинах, познакомятся с новинками отечественной игровой индустрии и смогут посетить мастер-классы по цифровой фотографии, веб-дизайну и сборке компьютеров.

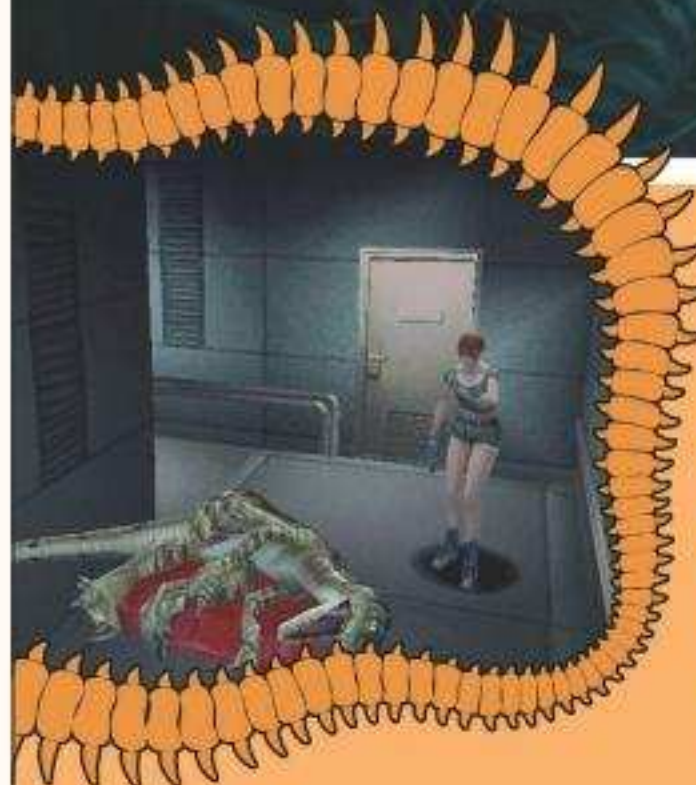
Сайт Кубка России — www.cybercup.ru.

DINO CRISIS

НАШЕСТВИЕ ТВАРЕЙ



CAPCOM

DINO CRISIS 2
ЗАКАТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Вереница необъяснимых и леденящих душу событий приводят главных героев дилогии **Dino Crisis** на проклятый остров Изис, кишачий кровожадными динозаврами. Целая армия гигантских и совершенно неуправляемых рептилий вырвалась на свободу из казематов сверхсекретной лаборатории. Но только железные нервы, развитая смекалка и верный дробовик помогут пройти все круги ада в этом Террариуме Смерти...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Смертоносный арсенал: от острого, словно бритва, мачете, и до разрушительной ракетницы
- Стильные high-res видеоролики и диалоги в лучших традициях жанра "horror"
- Бонусные мини-игры
- Развитая система комбо-атак
- Ураганный экшн и куболитры крови - вот что держит отметку адреналина на максимуме!

www.akella.com


© 2005 "Akella", © "Capcom"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Одной строкой...

Киноактер **Арнольд Вослоу** станет прообразом главного героя украинского экшена «**Xenus. Точка кипения**».

Издательство **SEGA** приобрело студию **Creative Assembly** — создателей серии стратегических игр **Total War**.

Eidos Interactive перенесла выход игры **Hitman: Blood Money** на вторую половину этого года.

Компания «**Акелла**» работает над адвенчурой «**Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту**» по мотивам великолепной детской книги Эдуарда Успенского.

Бывший аддон **X2: The Return** переименован в **X3: Reunion**.

Vivendi Universal Games приобрела студию **Radical Entertainment**.

Компании **4Head Studios** и **JoWood** анонсировали RTS **The Guild 2** — продолжение игры **Europa 1400: The Guild**.

По неофициальной информации, компания **Pandemic Studios** ведет работы над второй частью сетевого экшена **Star Wars: Battlefront**.

Выход экшена **F.E.A.R.** отложен на осень 2005 года.

Компания **Epic Games** работает над очередной версией игры **Unreal Tournament**.

Робозараза



Представьте себе орду разъяренных роботов. А вы, значит, один, но с пушкой. Что делать? Отстреливаться до последнего — сбежать ведь никто не разрешает! Как это называется? Нет, не форменное издевательство, а **RoboHordes** — новая аркада, разрабатываемая студией

Naked Sky Entertainment.

Впрочем, геймплей — не главная ударная сила граждан, которые упали с «обнаженного неба». Завоевывать сердца игроков собираются графикой и физикой. За первую отвечает графический движок

Unreal Engine 3.0. Правда, на наш скромный взгляд, ультрасовременный моторчик в **RoboHordes** работает не на полную мощность — скриншоты выглядят не намного красивее кадров из сегодняшних игр. А вот с физикой ситуация обстоит куда интереснее. В игре используется физический

движок **NovodeX**, разработанный компанией **AGEIA Technologies**.

Те, кто уже читал наши «Железные новости», знают, что хитрая компания собирается выпустить для **NovodeX** специальный процессор, дабы трупы улетали еще дальше, а пользователи тратили еще больше денег на модернизацию своих компьютеров. Те, кто видел рабочую версию **RoboHordes**, отмечают, что с физикой в игре действительно все отлично: предметы подчиняются чуть ли не всем законам, которые выдумала матушка-природа.

Дата появления **RoboHordes** в продаже пока неизвестна. Скорее всего, это знаменательное событие состоится лишь после того, как **AGEIA Technologies** доведет до ума свой чудо-процессор. ▶

Ubisoft пропало



А у **Ubisoft** есть план того, как отобрать у нас, геймеров, побольше денег. Для этого весной в продажу стоит отправить

«последний квест» **Myst 5: End of Ages**. Затем, на протяжении всего лета и начала осени, нас порадуют следующими проектами: **187 Ride or Die** (ищите ее анонс рядом), **Prince of Persia 3**, **Tom Clancy's Ghost Recon 3**. Кроме того, при-

мерно в это же время выйдут аддоны к **Far Cry** и **Brothers in Arms**. Ну, и в конце этого года мы, скорее всего, увидим

Silent Hunter 4, **Tom Clancy's Splinter Cell 4**, **Heroes of Might & Magic 5** и **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**. Выдержат ли такое массированное нашествие наши бедные кошельки?

К сожалению, подробную информацию о большинстве вышеупомянутых проектов вредная гражданка Уби не рассказывает. Равно как не говорит и о том, версии под какие именно платформы выйдут в указанные сроки. А жаль: игры, похоже, намечаются интересные и узнать о них хочется как можно больше. ▶

Неправильный почтальон

ИНТЕРЕСНОСТИ

Представьте, что наш мир перевернулся вверх тормашками и начал медленно сходиться с ума. И вот уже младшенький Джордж Буш публично признается в любви Саддаму Хусейну, антиглобалисты проводят свой очередной съезд в ресторане «Макдоналдс», а сотрудники компании **Running With Scissors** заявляют о том, что **Postal 3** будет не такой жестокой игрой, как прежде... Стоп! Первые два момента, конечно, бред. А вот о **Postal 3** — чистая правда, как бы удивительно это ни звучало.

Оказывается, для того, чтобы подобрать, нашему отмороженному почтальону нужно не так уж и много: всего лишь найти атомную бомбу, потерянную прави-

тельством США, активировать ее и быстренько смотаться из городка, который вот-вот будет стерт с лица земли. Ну а на новом месте нашего героя ждут новые приключения, главное из которых — участие в президентской кампании.

Впрочем, отчаиваться не стоит — жестокость в **Postal 3** все-таки осталась. Просто теперь игрок сможет выполнять задания разными способами, в том числе и вполне мирными. От стиля игры зависит то, кем станет главный герой в финале: мерзким террористом или простым президентом США.

Дата выхода **Postal 3** пока неизвестна. Не спешат разработчики и делиться скриншотами. ▶

У Electronic Arts опять проблемы

СКАНДАЛЫ

Похоже, менеджеры компании **Electronic Arts** решили переругаться со всем человечеством сразу. Первыми, как вы, наверное, уже знаете, стали сотрудники компании, которых заставляли работать сорок часов в сутки и восемь дней в неделю, не платя при этом сверхурочных. Скандал вяло продолжается до сих пор: то и дело некоторые работники не выдерживают и подают в суд, в ответ на что руководство **Electronic Arts** в очередной раз обещает «разобраться».

Впрочем, теперь заморский игрогигант, похоже, влип по-крупному, умудрившись поругаться с частью своих акционеров. Не так давно компания пересмотрела прогнозы по доходнос-

ти, снизив ожидаемую прибыль на две сотни миллионов долларов. Это привело к резкому падению цены на акции **Electronic Arts** и сказалось на состоянии акционеров. Результат не заставил себя ждать: через несколько дней после описываемых событий компания **Schiffman and Barroway** подала в суд на «Электроников». Претензии очень серьезные: истец считает, что руководство **Electronic Arts**, зная о предстоящем снижении прогнозов, использовало это в личных целях, продавая акции по наиболее выгодной цене. Следует отметить, что в США подобное нарушение карается очень строго и, возможно, совсем скоро мы увидим нового директора **Electronic Arts**. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

Nival больше не в России

У-у-у, проклятые буржуины! Растаскивают Россию по кусочкам. От них и беды все. К трубе нефтяной присосались, лес вырубил, гастарбайтеров в Москву навезли. И ведь продолжают, заразы, свою эту... м-м-м-м... экспансию! Вот и фирмы компьютерные скупать начали. Новость слышали? **Nival Interactive** американцы купили. Теперь крупнейшему отечественному разработчику компьютерных игр предстоит вкалывать на **Ener1 Group** — солидный заморский холдинг, зани-

мающийся высокими технологиями. Штаб-квартира «Нивала» в самое ближайшее время переедет в американский городок Форт Лаудердейл, а сама компания будет заниматься преимущественно разработкой игр для консолей нового поколения (Sony PlayStation 3 и Microsoft Xbox 2) и мобильных платформ.

Хорошо это или плохо? А пожалуй что и хорошо: Ener1 Group обеспечит компании выход на японский рынок и наверняка инвестирует в развитие Nival не один миллион долларов. ▶

Ограбление по-русски!

АНОНСЫ



Искусство ограбления

Вчера Машка украла у племен африканских людоедов их вождя. Говорят, папуасы так огорчились, что тут же заели горе представителями христианской гуманитарной миссии. А вот на прошлой неделе Дунька приволокла ядерную ракету шахтного базирования. Вместе с шахтой вырыла и приволокла. Сегодня же Ленка на задание отправилась — посмотрим, что она

принесет.

Зачем нам все это, спрашиваете? Ради искусства. «Искусство ограбления» — именно так зовется новая игра, разрабатываемая отечественной компанией **PIPE Studio**. Хотите ограбить что-нибудь и сделать это красиво? Тогда получайте под свой контроль трех очаровательных героинь и на протяжении дюжины миссий тащите к себе в логово все, что плохо лежит. Или стоит. Или висит. Разумеется, присутствуют все атрибуты настоящего stealth-экшена: продвинутые гаджеты, высокотехнологичное оружие и специальные движения. Опробовать их на охранниках и защитных системах мы сможем уже в конце этого года. ▶

А доказательств-то у вас нету!

СКАНДАЛЫ



City of Heroes

То, что художники компании **Marvel** отлично рисуют комиксы, знают, наверное, все. А вот то, что они же умеют рисовать и доказательства для суда, — это новость! Причем второе у них получается куда хуже.

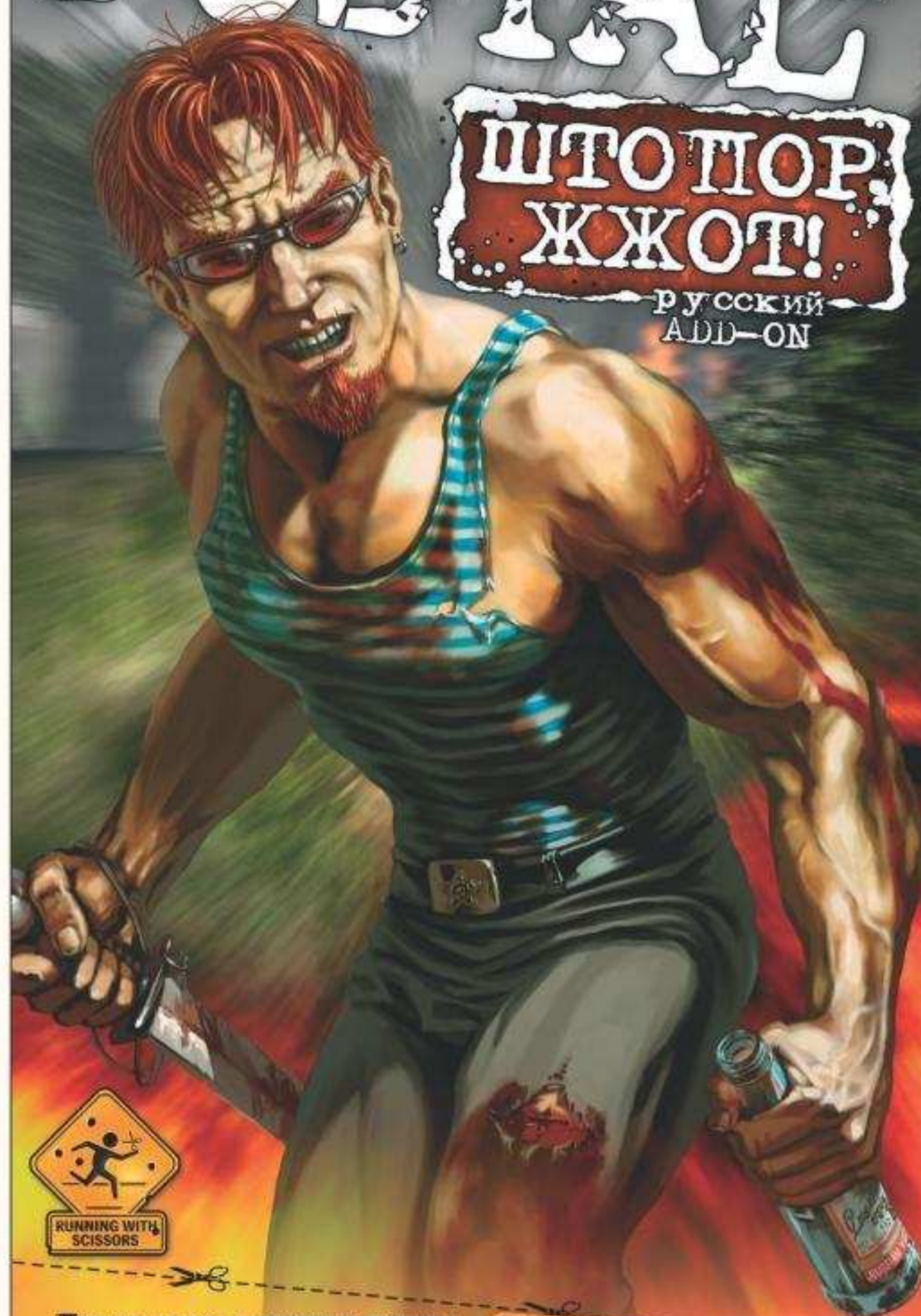
А началась эта история в конце прошлого года, когда **Marvel** подала в суд на компанию **NCsoft**, создавшую онлайн-RPG **City of Heroes**. По мнению истца, в этой игре с помощью специального интерфейса можно создать персонажей, как две капли воды похожих на героев некоторых комиксов. Однако после недолгих разбирательств оказалось, что доказательства, предоставленные **Marvel**... нарисованы художниками этой компании. После этого суд отклонил большинство претензий истца. ▶

Postal 2

Акелла

ШТОПОР ЖЖОТ!

РУССКИЙ ADD-ON



Перед вами душещипательная история похождения Штопора во всех деталях. У несчастного похитили его самого дорогого и надежного друга — его половой орган. Больше того, очнувшись в психушке, Штопор понимает, что он женщина! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство во что бы то ни стало.



Четыре срывающих крышу дня из жизни Штопора

Новые средства физического внушения для борьбы с подлыми ампутаторами

Неповторимый юмор и сарказм от Безумного Гланца

Тотальный беспредел — фирменная черта серии игр Postal — на фоне трогательной атмосферы российского захолустья



www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине — "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





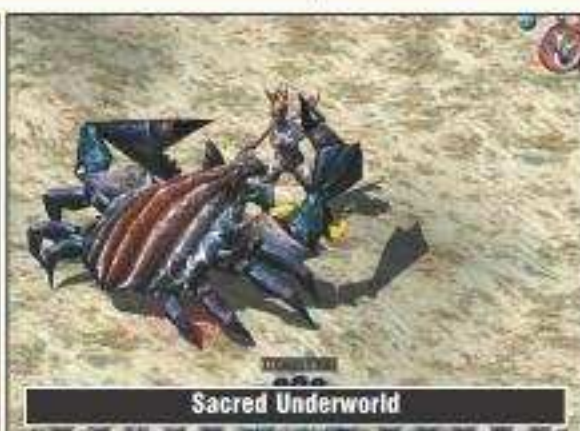
ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

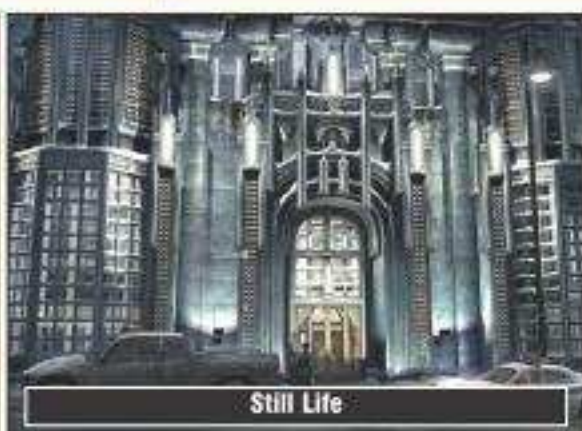
Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Май			
Asheron's Call 2: Legions	Turbine	Turbine	70%
Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Deep Red	60%
Juiced	THQ	Juice Games	70%
LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Traveller's Tales	40%
Pariah	Groove Games	Digital Extremes	ХИТ
The Roots	Cenega	Tannhauser Gate Studio	70%
The Bard's Tale	Vivendi Universal Games	inXile entertainment	70%
Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher Interactive	3000AD	60%
Июнь			
Advent Rising	Majesco	GlyphX Inc.	70%
Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE	ХИТ
Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios	80%
Earth 2160	Zuxxez	Reality Pump	60%
Codename: Panzers — Phase Two	CDV	Stormregion	80%
Delta Force One: Next Gen	NovaLogic	NovaLogic	80%
Earth 2160	Zuxxez	Reality Pump	70%
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Rockstar North	ХИТ
MotoGP 3	THQ	Climax Studios	50%
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Ubisoft Montreal / Red Storm Entertainment	80%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	ХИТ
Worms 4: Mayhem	Codemasters	Team17	80%
Июль			
187 Ride or Die	Ubisoft	Ubisoft	70%
Auto Assault	NCsoft	NetDevil	50%
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%
Operation Flashpoint 2	Codemasters	Bohemia Interactive	80%
Red Ace Squadron 2	Small Rockets	Small Rockets	40%
Август			
Dungeon Siege II	Microsoft	Dungeon Siege II	80%
NHL: Eastside Hockey Manager 2005	SEGA	Sports Interactive (SI Interactive)	50%
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi Universal Games	Vivendi Universal Games	40%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Battle Raper 2: The Game	Illusion Soft	Dreams	30%
Mythic Blades	Cartel Games	Vermillion Games	40%
Sacred Underworld	Ascaron Entertainment	Ascaron Entertainment	70%
Still Life	The Adventure Company	MC2-Microids	50%
SWAT 4	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%



Mythic Blades



Sacred Underworld



Still Life



SWAT 4

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Попался!



Каждый день в жизни **Сета Клейнберга** начинался с «геймовера» и заканчивался им же. Такая судьба: Сет был редактором сайта об играх с многозначительным названием **Game Over Online**. А недавно в жизни бедолаги настал совсем уж полный «геймовер»: злобные дядьки из Интерпола достали кирки с лопатами и раскопали некото-

СКАНДАЛЫ

рые не совсем приятные факты из его жизни. Оказывается, сотрудник уважаемого издания в свободное время занимается отнюдь не выращиванием кактусов или каким другим безобидным делом, а нелегальным распространением программного обеспечения. Пиратством то есть. А это, надо сказать, чревато сроком лет в пять, не меньше.

Отметим, что Сет повел себя «по-мужски» и не стал отрицать свою вину. Впрочем, от созерцания «неба в клетку» этот поступок его вряд ли спасет. ▶

Arise + KranX + Перумов = любовь

АНОНСЫ



Не время для драконов

«Не время для драконов, слышите?! Время работать!» — раздалось как-то из громкоговорителя в офисе компании **KranX Productions**. И вот сотрудники побросали своих драконов и разошлись по рабочим местам — звонить в студию **Arise**, писать письма в студию **Arise**, смотреть документы, присланные из сту-

дии **Arise**, по-дружески ругать художников студии **Arise** и делать с этой самой **Arise** еще много интересных вещей.

Почему так много **Arise**? Да потому, что свою очередную игру — RPG по мотивам книги **Ника Перумова** и **Сергея Лукьяненко** «Не время для драконов» — эта компания делает при поддержке **KranX Productions**. Добрые ребята из Светлогорска уже помогли своим коллегам пройти стадию предпродакшена и сейчас вовсю работают над геймплеем.

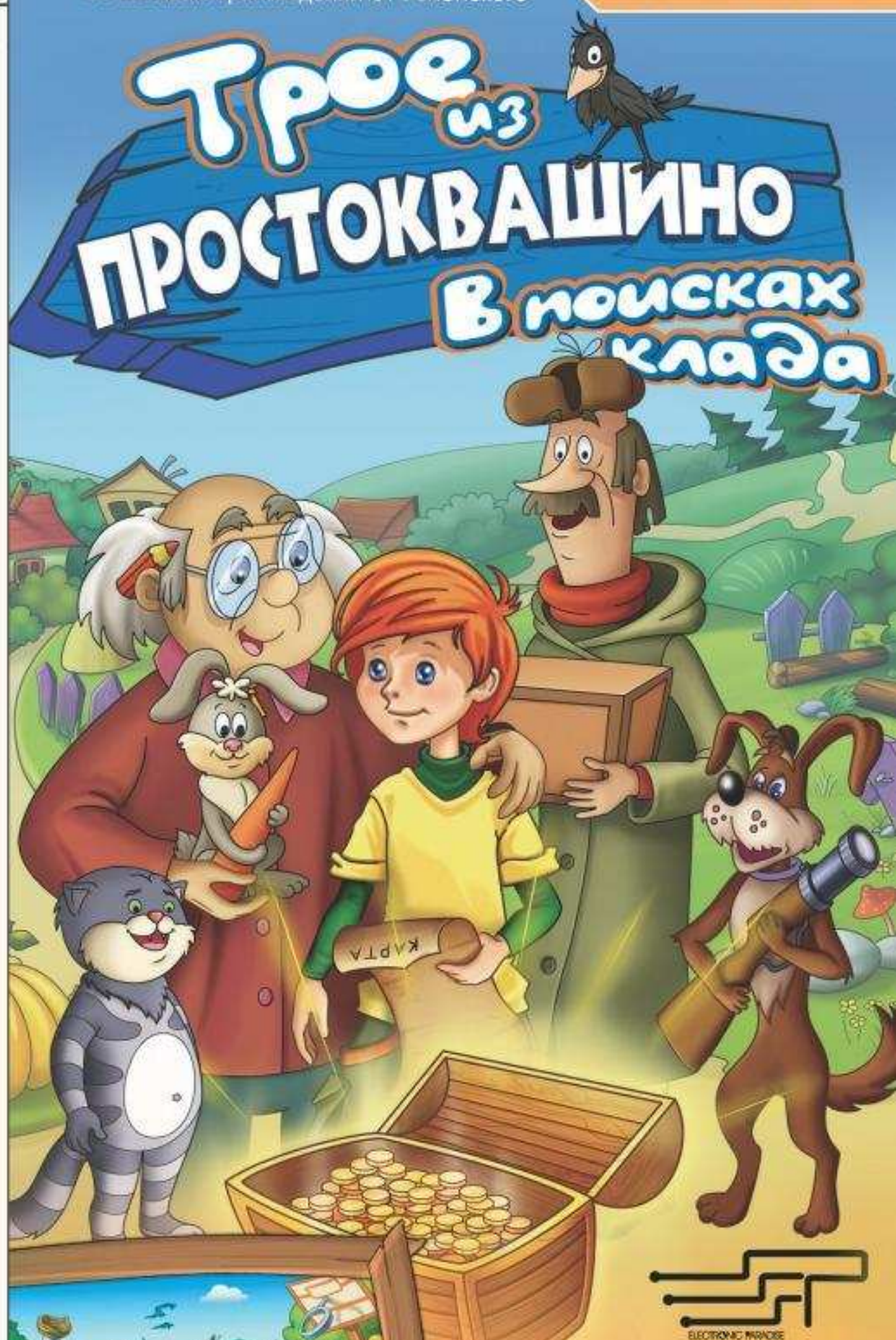
Конкретной информации пока очень мало, и та в основном поступает от нашего штатного «крота» в **KranX Productions** — **Олега Александровича Ставицкого**, который, как известно, личность темная и скрытная. Известно, что это будет экшен-RPG, чем-то похожая на **Dungeon Siege**. Издателем станет компания **1C**. Для разработки используется трехмерный графический движок, создатели которого пока держатся в секрете. Рядом с ними, в том же самом секрете, сидит и информация о дате выхода игры. ▶

Самураи наступают!

ИНДУСТРИЯ

Нам компания-издатель новая нужна на PC-рынке? Из Японии. **Namco HomeTek** называется. Раньше в основном занималась издательством консольных игр, а теперь вот и в сторону PC свой взор обратила. И даже открыла ради этого дела специальное подразделение, представители которого недолго думая прикупили лицензию на «средневековую

версию» вселенной **Warhammer** и заявили о том, что намерены соорудить по ней знатную игру для PC. Вторым проектом **Namco** станет некая RPG, разрабатываемая компанией **Flagship Studios**. Название пока не разглашается, но, скорее всего, это будет **Hellgate: London**, анонс которой вы можете прочесть в этом же выпуске «Меридиана». ▶



«Трое из Простоквашино: В поисках клада» — первый квест из серии игр по мотивам произведений Эдуарда Успенского. Не по годам рассудительный Дядя Федор, ироничный кот Матроскин, простодушный Шарик и подозрительный почтальон Печкин

ждут не дождутся, пока вы присоединитесь к ним в деревне Простоквашино. Вместе с вами они отправятся на поиски настоящего клада, зарытого в простоквашинских лесах! Разумеется, приключение не обойдется и без вездесущего почтальона Печкина. Игра, без сомнения, придется по вкусу как ребятишкам, так и их родителям, которые без сомнения знакомы с обаятельными персонажами мультфильма.



- Более 50 ярких и полностью анимированных локаций, не уступающих по своей красочности и стилизации оригинальному мультфильму
- Знакомые герои, сошедшие прямо со страниц книг Эдуарда Успенского и одноименного мультфильма
- Множество хитроумных головоломок, развивающих логику и память

www.akella.com



©2005 "Akella", © Э.Н. Успенский
© 2005 "Electronic Paradise"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

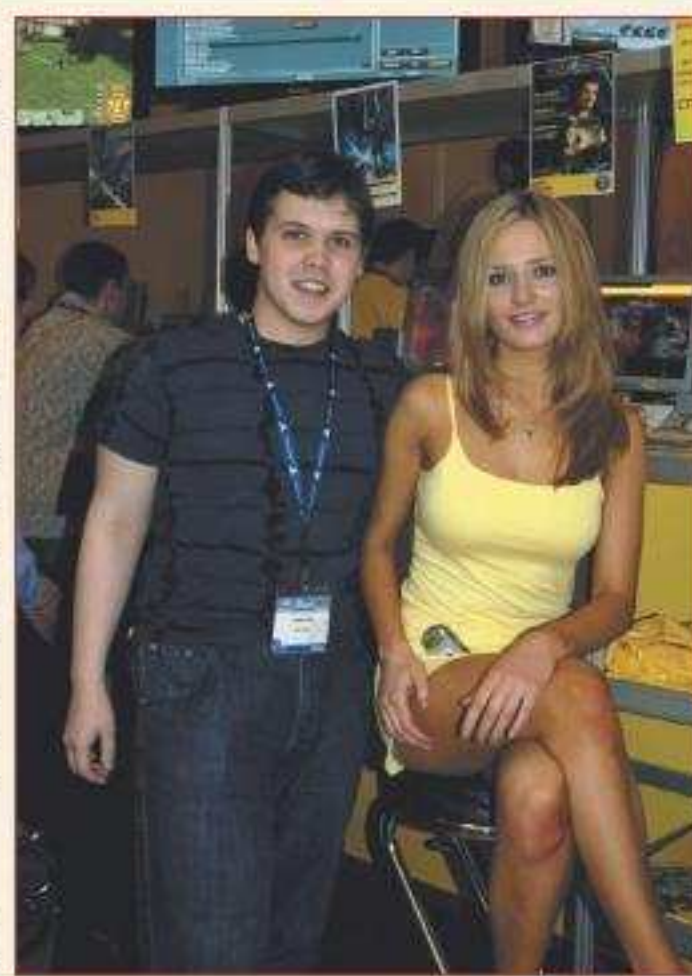
Да, друзья, прошедший месяц был воистину сумасшедшим: мегавыставка КРИ 2005, на которой ваш покорный слуга собственными глазами мог полюбоваться на шикарную игру «Герои меча и магии 5». Презентация и долгожданный релиз «Казаков II», в которых хочется играть, играть и играть... А параллельно нам приходится готовить не только очередной номер «Игромании», но и собирать наш орденосный двухслойный DVD, что в таких натурально фронтовых условиях весьма непросто.

Но в этот раз я бы хотел рассказать не о наполнении нынеш-

него DVD, а прояснить ситуацию с собственно двухслойным DVD. Дело в том, что в последнее время нам пришло достаточно много писем с жалобой на то, что диск не запускается или же жутко глючит. Настало время объяснить, в чем дело. Первым делом надо понять, что, в принципе, технология записи двухслойного DVD — вещь довольно-таки новая, и поэтому на некоторых старых моделях DVD-приводов он может либо вообще не читаться, либо читаться с пробелами. Лечится сие, понятно, либо покупкой современного DVD-привода, либо заменой прошивки DVD-привода. На некоторых старых моделях приводов установлена устаревшая прошивка, из-за чего они просто не

видят двухслойный DVD. В этом случае сходите на сайт производителя привода и поищите там свежую версию прошивки. Обычно их выкладывают. В целом вот так. Разумеется, в том случае, если диск в журнале действительно бракованный и на нем есть видимые царапины, разводы и так далее, то смело пишите, и мы гарантированно заменим ваш диск на работающий. Собственно говоря, на этом сегодня и закончим. Удачи!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на **майских** CD/DVD «Игромании». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер

и сохранять их в RTF и TXT, прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши!

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик

cdmania@igromania.ru.

Читательские работы у нас готов принять ящик

gamezone@igromania.ru.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДеко

На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДеко». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 950 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.



ИНФОБЛОК

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator.

2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-дискон, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD в формате **html** лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-мании» помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДеко», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компактв плюс «Из первых рук», «Темы DVD», «Интересности», «Онлайновые игры», «Последний взгляд» и «Машина времени».

CD И DVD

Главный редактор: **Степан Чечулин**

Редакторы: **Семен Чечулин, Антон Логвинов**

Программирование: **Ирина Сидорова и Денис Валеев**

Дизайн оболочки: **Илья 'J.B.' Галиев**

Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Артем Волик, Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин**

Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко**

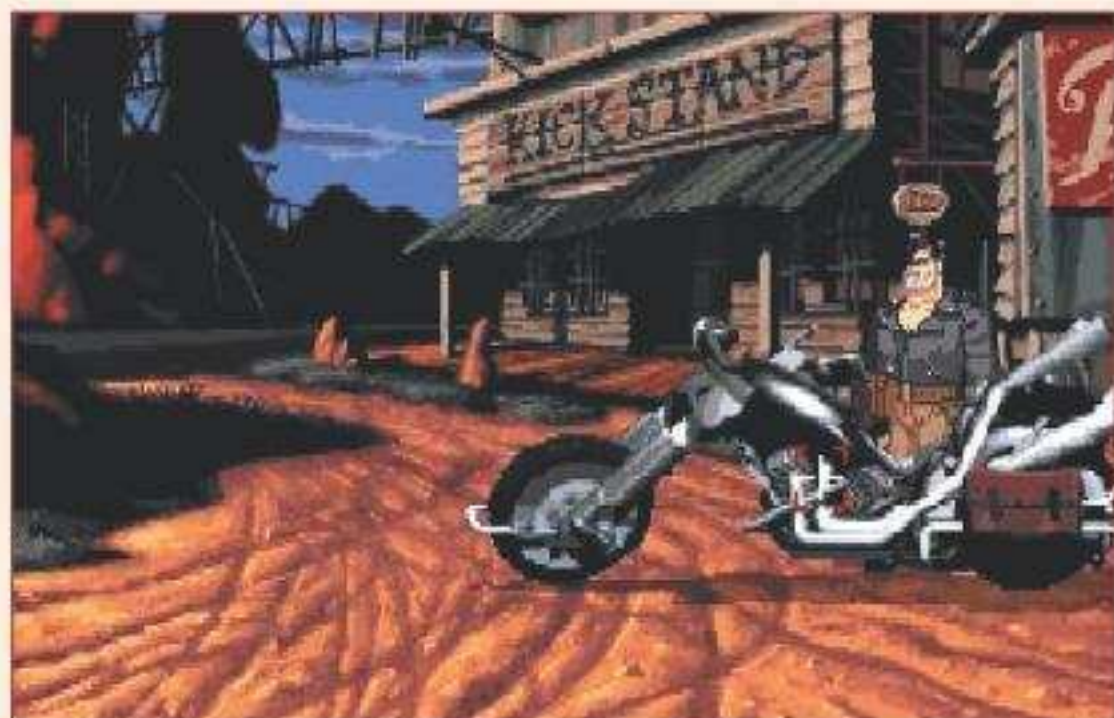


МАШИНА ВРЕМЕНИ

Нынешний экскурс в историю компьютерных игр у нас получится чрезвычайно интересным, ибо сегодняшняя подборка состоит из игр самых разных жанров и абсолютно разных временных эпох.

Full Throttle — одна из лучших игр, выпестованных LucasArts Entertainment. Под неприлично длинным названием **Indiana Jones and the Fate of Atlantis: The Graphic Adventure** скрывается первая игра про знаменитого археолога Индиану Джонса, которая опять-таки была создана умельцами из LucasArts. Если вы любитель

пострелять зомби, то специально для вас — демо-версии легендарных **Resident Evil 2** и **Resident Evil 3**, а также демка забавной игры от Sega — **House of the Dead**. Далее, обратите внимание на один из лучших 3D-экшенов **Sin**, а также не проходите мимо демо-версий **Goblins**, **Goblins 2: The Prince Bufon** и **Goblins 3**. И, наконец, вы можете вспомнить, «как оно было», поиграв в демки культовых игр **Warcraft: Orcs & Humans** и **Warcraft 2: Tides of Darkness**, ведь именно с них начался ныне знаменитый игровой сериал под названием **Warcraft**.



МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ



На CD/DVD вас ждет огромный каталог мобильного контента, в котором содержится фантастическое количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер. Загрузить заказанное можно по WAP-ссылке, указанной в SMS-сообщении, которое вы получите сразу после заказа.

Все каталоги выложены практически в том виде, в котором они были предоставлены нам контент-провайдерами.

Вот полный список того, что ждет вас на нынешних CD/DVD.

Контент от PlayMobile. HTML-каталог. Включает в себя описания более чем 600(!) игр, а также некоторое количество программ и утилит. Представлены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок «Помощь», проясняющий трудные моменты, которые могут возникать при совершении заказа и при загрузке игры.

Кроме того, отдельно от html-версии представлен широкий набор полифонической и монофо-

нической музыки.

Обращаем ваше внимание на то, что полная версия каталога весит аж 60 мегабайт, поэтому на CD мы выкладываем его урезанную версию. Ну а на DVD, разумеется, вас ждет полная версия каталога.

Контент от Java Games. Каталог содержит описания более 200 игр.

Контент от Solvo. Широкий ассортимент различных картинок (размеры: 128x128 и 128x96) и полифонии, а также рингтонов и логотипов.

Контент от «Аэромобиль». Провайдер предоставляет множество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Тут есть как черно-белые, так и цветные картинки. Отсортированы по темам.

Каталоги **Java Games**, **Solvo** и «Аэромобиль» полностью реализованы через интерфейс нашего диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и загрузке, подготовленными редакцией «Игромании». Игровой каталог от **PlayMobile** идет сам по себе, на то он и html.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

В нынешнем месяце, понятное дело, зоркие взгляды буквально всех игровых изданий были накрепко прикованы к выставке **КРИ 2005**. Мы не стали исключением, и именно поэтому в этой рубрике вас ждет огромная подборка эксклюзивных фотографий с выставки, снабженных подписями. Смотрите и проникайтесь.



ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того, как журнал ушел в печать, а значит — вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного хита, вышедшая за день до сдачи дисков.

IMPERIAL GLORY

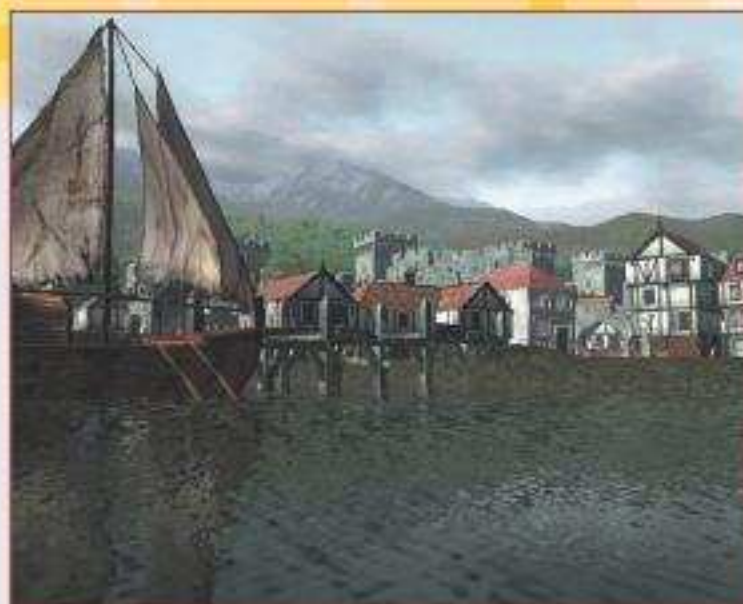
Жанр: RTS ♦ **Разработчик:** Pyro Studios ♦ **Издатель:** Eidos Interactive ♦ **Похожесть:** Rome: Total War, Praetorians ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Одна миссия ♦ **Размер:** 179 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Демо-версия многообещающей стратегии. Прежде всего Imperial Glory щеголяет гло-



ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

Сегодня мы, если хотите, провожаем пять игр, которые так и не вышли на нашем любимом PC. Первая в списке игра — **Warhammer Online**, которая была закрыта, ибо денег на дальнейшую разработку проекта у **Games Workshop** банально не осталось. Далее идет **X-COM: Alliance**, который мог стать вполне симпатичным экшеном, но, увы, не стал — пара скриншотов и один видеоролик. Посмотрите на ролик и скриншоты **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** — приключенческой игры, которую **Blizzard** разрабатывала несколько лет. Также вас



ждут скриншоты из игры **Microsoft Train Simulator 2** и **Online Pirates**.



бальностью всего происходящего: вам предстоит управлять империями, проводить впечатляющие морские и наземные сражения и конечно же заниматься торговлей и прочими радостями монарха. И все это завернуто в потрясающе красивую графическую обертку.

1944: BATTLE OF THE BULGE

Жанр: RTS ♦ **Разработчик:** Digital Reality ♦ **Издатель:** Monte Cristo ♦ **Похожесть:** Desert Rats vs. Afrika Korps, D-Day ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Одна миссия ♦ **Размер:** 283 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



Очередная стратегия про Вторую мировую от авторов нестыдной D-Day. Все привычно, хватаем в охапку солдат и начинаем ими мудро руководить, захватывая плацдармы и уничтожая войска противника. В общем и целом, все тот же «Блицкриг», но с шикарной графикой и отменными звуками.

DUNGEON LORDS

Жанр: RPG ♦ **Разработчик:** Neuritic Park ♦ **Издатель:** Не объявлен ♦ **Похожесть:** Wizardry, Diablo ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Несколько локаций ♦ **Размер:** 312 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



Очередная RPG в стиле бессмертного Diablo. С той лишь разницей, что Dungeon Lords — вид от третьего лица. Но суть осталась без изменений: ходим, бродим, рубим в капусту монстров, набираем опыт и любовно «качаем» своего персонажа, по ходу выполняя всякие незамысловатые задания. В принципе, учитывая неплохую графику, должно быть интересно.

JUICED

Жанр: Автосимулятор ♦ **Разработчик:** Juice Games ♦ **Издатель:** THQ ♦ **Похожесть:** Need for Speed Underground ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Одна трасса ♦ **Размер:** 292 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

ТЕМА КОМПАКТА

GTA: Vice City — GTA Liberty City

Название: GTA Liberty City ♦ **Игра:** GTA: Vice City ♦ **Разработчик:** GTA: LC Team ♦ **Что нового:** Город, машины, миссии ♦ **Размер:** 62 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Да, да и еще раз да. Совсем скоро мы с вами будем играть не в порядке поднадевший Vice City, а в новый GTA: San Andreas. Но пока этот светлый миг не наступил, мы вам предлагаем еще раз насладиться лихими поездками по веселому городу... Liberty. Вы не ослышались, благодаря народным умельцам мы получили мод, который превращает знакомый до последней кочки Vice City в самый натуральный Liberty City из GTA III. Кроме собственно замены улиц и зданий мод заменяет все штатные автомобили на те, что были в GTA III. Кроме того, GTA Liberty City разбрасывает в городе телефоны-автоматы, подъехав к которым, вы получите какую-нибудь сложную миссию. За выполнение задания, конечно же, вас награждают круглой суммой вечнозеленых президентов. К сожалению, в GTA Liberty City нет полноценной сюжетной линии, однако даже то, что есть, заставляет восхищаться создателями этой отменной модификации. Раз-

умеется, графически GTA Liberty City смотрится просто шикарно. Знакомые по GTA III машины, отменно нарисованные модели пешеходов и водителей, а также отлично выполненные улицы радуют глаз. В общем, эта модификация — отличный способ скоротать время в томительном ожидании San Andreas. Не пропустите!



Мода на нелегальные гонки стремительно набирает популярность. Пока мы тут играли в NFS Underground 2, ушлые ребята из THQ взяли и прикупили себе права на издание игры Juiced. В общем-то все привычно: море шикарных машин, очаровательные девушки и безумные гонки по ночным улицам города. Весело, просто, красиво. Попкорн в студию!

PRANKSTERS: THE TREASURE OF THE INDIANS

Жанр: Аркада ♦ **Разработчик:** Glassfish Games ♦ **Издатель:** Glassfish Games ♦ **Похожесть:** Сложно вспомнить ♦ **Системные требования:** CPU 900 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video

♦ **В демо-версии:** Один уровень ♦ **Размер:** 62 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



Чумовая аркада, в которой вам предстоит ловить на улицах города хулиганов и, мягко говоря, наставлять их на путь исправления. Очень веселая и незамысловатая игрушка.

LEGO STAR WARS

Жанр: Action ♦ **Разработчик:** Traveller's Tales ♦ **Издатель:** Eidos Interactive ♦ **Похожесть:** Любая игра из серии LEGO ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Один уровень ♦ **Размер:** 227 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



Загадочная вселенная LEGO утянула в свои темные воды и вселенную Star Wars. Ужас и моральный террор, конечно, но что делать. Хочешь не хочешь, а придется брать управление над кубическим Оби-Ван Кеноби и отправляться громить роботов и прочую нечисть. Световой меч есть, Сила — в наличии, идем бить темных. Как всегда.

THE BARD'S TALE

Жанр: RPG ♦ **Разработчик:** inXile entertainment ♦ **Издатель:** Ubisoft Entertainment ♦ **Издатель в России:** 1C ♦ **Похожесть:** Dungeon Siege ♦ **Системные требования:** CPU 800 MHz, 256 Mb, 128 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Один уровень ♦ **Размер:** 277 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



The Bard's Tale — ремейк одноименной классической игры 1985 года, по праву считающейся дедушкой всех современных RPG. То есть это значит, что нам опять предстоит мотаться по вселенной, махать мечом направо и налево, выполнять замысловатые задания, получать опыт и растить из своего героя терминатора, который одной левой замочит десяток злобных драконов.

ИГРОВАЯ ЗОНА

Far Cry

Что: 6 карт
Где брать: Игровая зона I

К вашим услугам шесть свежих карт. Все хороши, а одна просто загляденье. Называется сие чудо mp_cult. Благодаря этой карте вы сможете поучаствовать в сражении в некоем заброшенном древнем храме. Узкие улочки и переулочки, хитроумно сплетенная сеть извилистых каналов, боевые катера у причалов и джипы в гаражах — все это располагает к тому, чтобы провести одно из самых крупных сражений в вашей жизни.

Кроме того, обратите внимание на карты

ТЕМА КОМПАКТА

NHL 2005 — Российская хоккейная лига 2005

Название: Российская хоккейная лига 2005 ♦ **Игра:** NHL 2005 ♦ **Разработчик:** RHLmod Developers
♦ **Что нового:** Российская суперлига, команды и стадионы ♦ **Размер:** 34 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Если вы следите за событиями в NHL, то знаете, что из-за разногласий руководства лиги и профсоюза игроков NHLPA нынешний сезон 2004—2005 был пропущен. Но несмотря на это очередная версия лучшего хоккейного симулятора всех времен и народов — NHL 2005 — увидела-таки свет. А значит, продолжилось и пренебрежение EA Sports российским хоккейным первенством, по праву считающимся одним из самых сильных в мире. И по сложившейся еще в 2001 году традиции несправедливость вновь пришлось исправлять нашим народным умельцам.

Итак, встречайте модификацию РХЛ 2005 — лучшее и самое глобальное дополнение для NHL 2005, благодаря которому вы можете принять самое непосредственное участие в российской суперлиге. Возьмите под свой чуткий контроль «Авангард» или «Металлург», «Динамо» или «Ак Барс» и попытайтесь выиграть вместе с ними звание чемпиона российского первенства.

Российская хоккейная лига 2005 включает в себя:

- все команды российской хоккейной лиги;
- собственный лед для каждой команды РХЛ;
- корректные составы РХЛ (включая

- февральскую дозаявочную кампанию);
- корректную графику;
- 219 фотореалистичных лиц игроков собственного производства;
- возможность выбора формы команды;
- подробную статистику за сезон;
- переделанное меню;
- формат сезона РХЛ (то есть календарь игр);
- русские имена и фамилии игроков;
- полную экипировку команд;
- качественный русский перевод
- и многое другое.

В общем, ни в коем случае не пропустите.



▼ Отчаянная борьба за шайбу у ворот «Металлурга».



mp_desolate, mp_nalt 02, mp_square of fun, mp_tank и mp_heights.



▲ Карта Cult

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth

Что: 4 модификации, 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Лучшая работа этого месяца — отменная модификация First Age, которая добавляет две новые стороны — The Elves of Beleriand и The Forces of Angbad, каждая со своими но-

выми уникальными юнитами. Кроме того, мод включает новых героев, построения войск и магические заклинания. Не пропустите!

Помимо упомянутого мода, вас ждут еще три модификации и 10 новых карт.



▲ Модификация First Age

Battlefield 1942

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона I

Карта German Production Facility предлагает сразиться за немецкий военный завод. Высадившимся американцам придется



нездорово: узкие коридоры и загроможденные ящиками цеха послужат осажденным отличным укрытием. К тому же фрицы смогут нападать из засад — быстро и неожиданно.

По соседству с этой отменной работой расположились первосортные карты **Battle BFSS**, **Coralsea**, **Iets**, **Sunset HILL**, **Tarava**, **TheDeviledHills**, **TheDivideofGanoburg**, **Tora ToraTora**, **Trendfork**, **UralFoothills** и **Water Battle Axe**.



▲ Карта German Production Facility

Max Payne

Max Payne

Что: 2 модификации и 4 карты
Где брать: Игровая зона II

Представляем вашему вниманию две замечательные модификации и три уровня для этой не стареющей с годами игры. Самый необычный мод нынешней подборки — **Xiao Xiao**, основанный на легендарной серии одноименных мультфильмов. Герои мода ведут разборки исклю-



▲ Модификация Xiao Xiao

чительно в упрощенном стиле — голые стены, пистолеты-квадраты и персонажи-палки. Все это создает непревзойденную атмосферу карандашного рисунка. Поверьте, Xiao Xiao не позволит вам оторваться от экрана монитора.

Кроме того, не проходите мимо карт **The Plant**, **Assassination**, **70's House**, **The Hotel** и масштабной модификации **The Hitman**.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 2 модификации одна DMW-карта
Где брать: Игровая зона II

Модификация Cubed помещает Макса нашего Пейна в сюрреалистичный мир разноцветных кубов. Привычный к глюкам Макс не теряется и продолжает лихо разбираться с врагами.

Не пропустите также модификацию **SpecOps** и DMW-карту **Helipad**.



▲ Модификация Cubed



ТЕМА КОМПАКТА

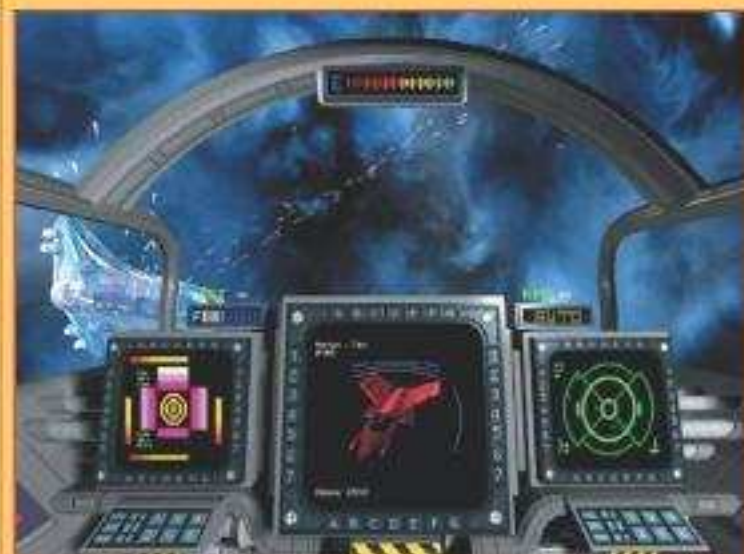
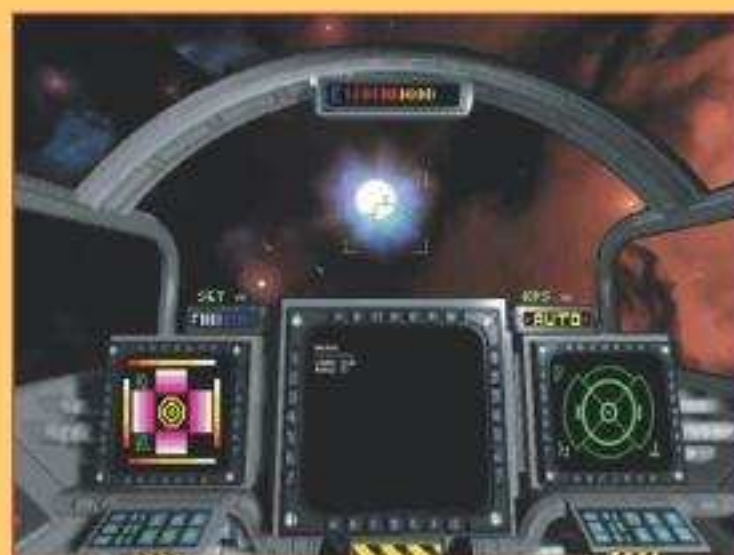
Wing Commander Privateer

Название: Wing Commander Privateer ♦ Игра: Wing Commander: Privateer ♦ Разработчик: Privateer Team
♦ Что нового: Старый добрый Wing Commander: Privateer в шикарной графической оболочке
♦ Размер: 180 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

CD + DVD

Помните уже легендарный космический симулятор под названием Wing Commander: Privateer? В свое время игрушка обладала действительно шикарной графикой и весьма притягательным геймплеем. Но прошло время, и сегодня в графическом плане Wing Commander: Privateer ничего кроме снисходительной ухмылки вызвать не может. И, как всегда, за дело взялись народные умельцы, которые за год с небольшим изваяли самый натуральный ремейк знаменитой игры. Итак, все в общем-то просто, авторы игры взяли и перенесли знаменитую вселенную вместе с космическими кораблями, интерфейсом и конечно же сюжетной линией на новый движок Vega Strike. Благодаря этому Privateer выглядит вполне себе свежо и даже бодро. Конеч-

но, с современными играми тягаться не может, но это и не нужно. Главное, что теперь вы можете отправиться в путешествие к далеким галактикам, не пугаясь жуткой графики.



Gothic (Готика)

Что: 11 модификаций, одна программа
Где брать: Игровая зона I

К сожалению, новые модификации для второй «Готики» как-то не спешат появляться, поэтому мы решили порадовать вас двенадцатью отменными дополнениями для первой «Готики». В первую очередь обратите внимание на мод **Bedrohund II**, который перенесет вас в небольшой городок, жители которого ни с того ни с сего взяли и превратились в ходячих мертвецов. По прибытии на место мы понимаем, что хлеб-соль от местных вурдалаков не получим, а получим костлявой рукой в лоб. Ну что же, хватаем кинжал типа меч и с криками «Изыди!» разбрасываем скелеты, зомби и прочую могильную гадость в разные стороны. Получается очень весело.

Кроме того, не пропустите модификации «Остров», Babe V2, Goth moth, Liebenungen, Minimod, Mudball, Shakey Cam, Sturmbringer, VisiGothic, WWIIMOD. Для установки всех модификаций требуется программа **Gothic playerkit-1.08k**, которую вы также найдете в этой подборке.



▲ Карта Bedrohund II

The Sims 2

Что: Набор стульев, шесть скинов, набор скинов, две модификации телевизора, набор постеров, набор для гостиной, набор детских пижам

Где брать: Игровая зона III

В новой подборке вы увидите новые скины своих питомцев, замену телевизионных передач, сможете разнообразить маленькие домики маленьких человечков новой мебелью и постерами. Кроме того, теперь вы можете одеть малышек в красивые ночные рубашки.



▲ Скин сима Gabriel

Warhammer 40 000: Dawn of War

Что: Одна модификация, один патч, 21 карта

Где брать: Игровая зона III

Одна из лучших карт этого месяца — **Ice River**, модифицированная версия арены из оригинальной игры. Теперь в заснеженных горах смогут сразиться четыре игрока. Автор заменил критические зоны реликтами и добавил несколько стратегических пунктов, отчего карта не только не растеряла приятного дизайна и отличного баланса, но и стала куда симпатичнее.

Обратите внимание и на другие двадцать карт, поиграйте в модификацию **Full Scale** и установите обновление 0.6.65 для модификации **Daemon Hunters**, которую мы выкладывали на предыдущем DVD.



▲ Карта Ice River

FIFA Soccer 2005

Что: 4 программы, 7 патчей, лица для 33 футболистов, 8 форм команд, 1 комплект рекламных щитов

Где брать: Игровая зона I

Из всех вышедших за этот месяц дополнений для самого популярного футбольного симулятора особо следует отметить патч **РПЛ 2005: Великолепная семерка**, благодаря которому вы сможете сыграть за сборную России и любой из шести сильнейших клубов российской Премьер-лиги — «Локомотив», «ЦСКА», «Крылья Советов», «Зенит», «Торпедо» и «Спартак». Патч содержит качественные формы для всех команд, точные составы, уникальные лица игроков, флаги, логотипы, рекламные щиты и вообще сделан на самом высоком уровне. Кроме того, вас ждет какая-то безумно огромная подборка лиц футболистов, форм команд, а также отменный комплект рекламных щитов.

DOOM 3

Что: 11 карт, одна модификация

Где брать: Игровая зона I

В сегодняшней звездной подборке вы найдете аж одиннадцать карт, ну а самой лучшей является карта **Diner of Death — Find the Survivor**. Итак, вы отправляетесь на некую базу, где уже вовсю орудуют противные зомби, задача — порвать их всех на флаги и знамена. Прогуливаясь по местным кафе, вы увидите лежащие на столе чьи-то мозги, желудки и прочие детали организма. Жуть, в общем. Любителям ужасиков обязательно понравится. Кроме того, не пропустите отличную карту **Pure Evil**, сюжет которой повествует о том, как храброго морпеха телепортировали на бедствующую базу, которая просто пухнет от обилия всевозможных монстров. Прибыв на место, вы наблюдаете, как один зомби пожирает своего собрата по партии, а увидев вас, начинает огрызаться и производить всякие непри-

личные действия. Что делать в такой ситуации — понятно. Стрелять, стрелять и стрелять, пока база не будет очищена от монстров.

Также вас ждут не дождутся и другие карты: **Culvert**, **Gw dm**, **Obihb**, **Obsidian**, **Protect the Guys**, **Roachy map**, **Sky box**, **Station M**, **UAC Phobos Facility** и мод **Bogz Dollox Doom**.



▲ Карта Diner of Death — Find the Survivor



▲ Патч РПЛ 2005: Великолепная семерка

G T E

GAME TECHNOLOGY EXPO

WWW.GTEXPO.RU

БРОНЗОВЫЙ
СПОНСОР

ATARI

ВЫСТАВКА МОСКВА ИЮНЬ 2005

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ, ЗВОНИТЕ: +7 (095) 980-9542

ГЕНЕРАЛЬНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

ГЛАВНЫЕ МЕДИА ПАРТНЕРЫ

ИНТЕРНЕТ-ПОДДЕРЖКА

СТРАНА ИГР

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Игры

RE GAMING

ИГРОМАНИЯ

Mobi

МИР РАЗРАБОТЧИКОВ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

@mail.ru

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

ОРГАНИЗАТОР

ЗАРУБЕЖНЫЙ ПАРТНЕР

game.exe

PCWEEK

c-news

Мир ПК

CODEBY.NET

computerworld

75TV

ПОДКА

РАБОТА

For-Expo Ltd.

ВЫСТАВОЧНЫЙ СЕРВИС

NOVEX

The event management company



Neverwinter Nights

Что: 10 модулей

Где брать: Игровая зона II

DMFI 101: So You Want To Be A DM — это практическое руководство по проведению модулей в Neverwinter Nights. Автор подробно рассказывает и показывает всем желающим, какими возможностями обладает DM, а также — как ими пользоваться для того, чтобы и он сам, и его игроки получили от игры удовольствие.

Кроме того, мы предлагаем вашему вниманию 10 модулей, получивших самые лестные оценки фанатов Neverwinter Nights. Как всегда, среди выкладываемых нами модулей вы можете встретить и глубокие сюжетные проекты, и легкомысленные слэшеры на один вечер. В одном вы можете быть уверены: вы получаете самое лучшее.



Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 18 автомобилей

Где брать: Игровая зона II

Наша любимая «Мафия» медленно, но верно устаревает. Былой поток модификаций и автомобилей превратился в хилый ручеек. Но не отчаивайтесь, парк автомобилей для этой игры исчисляется сотнями моделей, и поэтому теперь каждый месяц мы будем радовать вас тематическими сборниками лучших, избранных авто. Первыми под раздачу попадут грузовики и автобусы. В самом деле — скоро Первое мая, праздник труда, поэтому машины простых шоферюг подойдут как нельзя кстати. Итак, встречайте лучшие грузовики и автобусы Лост-Хейвена: **Coca Cola Truck**, **DAF Lorri**, **Ikarus55 Coach**, **IKARUS66city**, **Ikarus620_city**, **Ikarus 255**, «**КамАЗ**» **54415**, **LH Bus**, «**ЛиАЗ-677**», **Mercedes Caravan**, **MoneyTruck**, **ПАЗ 3205**, **Peterbilt 379**, **Scania 164L Remorque**, **Truck American**, «**Урал-4320**», «**Урал-4320**» с крытым кузовом и, наконец, «**ЗИЛ-130**».



▲ Трудяга «ЛиАЗ 677»



ТЕМА DVD

Battlefield 1942: Experience World War 2

Название: Experience World War 2 ♦ Игра: Battlefield 1942 ♦ Разработчик: XWW2 Team ♦ Что нового: Техника, оружие, музыка, звуки, карты, противоборствующие стороны ♦ Размер: 341 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Проект под жутко таинственной аббревиатурой XWW 2 пребывал в разработке без малого два года. За это время команда энтузиастов создала мод, который в общем-то спокойно тянет на полноценную игру, созданную на основе движка Battlefield 1942. Сразу предупреждаем, что модификация не забросит вас в космос и даже не отправит махать шашкой в темных джунглях Вьетнама. Все куда проще. Авторы модификации не стали далеко ходить, а просто взяли и основательно перетряхнули старенький Battlefield 1942, сделав из него 3D-экшен про Вторую мировую, только на качественно новом уровне.

В первую очередь обратите внимание на то, что теперь в конфликте принимают самое активное участие японцы, а также канадская армия. Далее. Авторы мода перерисовали всю существующую бронетехнику, и теперь она выглядит куда более симпатично, чем раньше. Ясное дело, перерисовкой техники авторы не ограничились и добавили еще с десятка абсолютно новых боевых машин. Плюс к этому ав-

торы заново нарисовали модели оружия, а также добавили несколько новых видов автоматов и ружей, основательно изменили технические характеристики машин и стволов, с нуля записали звуки и даже написали несколько весьма симпатичных музыкальных тем. В итоге мы с вами получили шикарную модификацию, которая оставляет в неприкосновенности общую концепцию Battlefield 1942, но поднимает ее на абсолютно новую высоту.



Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: 1 модификация, 13 карт, 1 программа

Где брать: Игровая зона I

Особое внимание обратите на великолепную модификацию **Shock Wave**. Мод делает игру более интересной за счет того, что генералы разных стран обладают своими сильными и слабыми сторонами. Кроме того, что каждый главнокомандующий отныне командует уникальной армией, в его распоряжении есть куча эксклюзивных юнитов. Благодаря этому серьезно повышается именно стратегическая часть игры. Кроме того, Shock Wave добавляет 300 новых звуковых эффектов, а также ворох прочих приятных бонусов.

Обратите самое пристальное внимание и на 13 новых карт, и на новую версию программы **Final Big Editor**.



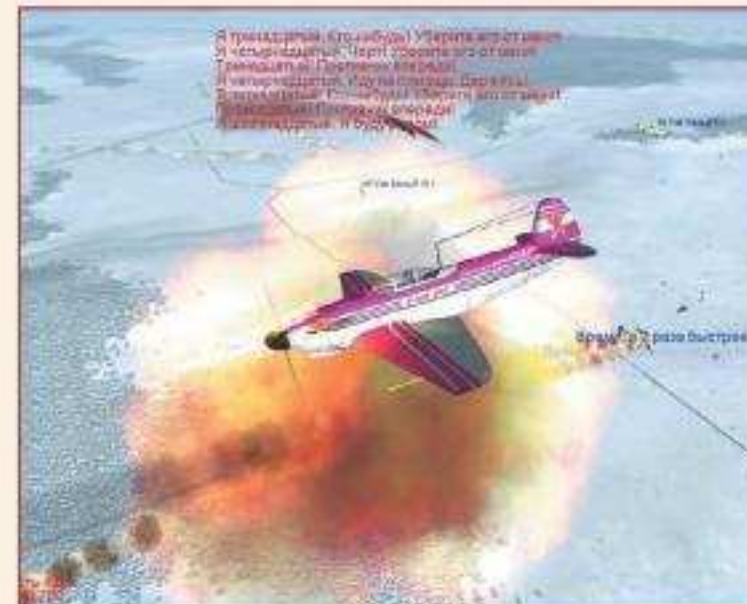
▲ Модификация Shock Wave

Ил-2 Штурмовик: Асы в небе

Что: 17 скинов

Где брать: Игровая зона I

Сегодня у нас настоящий парад скинов, загляните в эту подборку и взлетите в небо на совершенно новых самолетах, среди которых есть очень необычные шкурки. Ну а самый лучший скин — пожалуй, **Airbatic 2**, благодаря которому самолет окрашивается в ярко-розовый цвет. Кажется, что на таком самолете летает не бравый русский летчик, а кукла Барби в обнимку с Кеном. Приятно, знаете ли, внести в серьезный исторический симулятор долю юмора и смеха.



▲ Скин Airbatic 2

Operation Flashpoint

Что: 7 моделей боевой техники, один остров, одна одиночная миссия, пулемет ДШК, набор самоходных установок
Где брать: Игровая зона II

Лучший представитель нынешней подборки — модель тяжелого танка ИС-2. В свое время эта грозная машина стала сущим кошмаром для «кошачьего» семейства Рейха: всяких там «тигров» и «пантер». Надо сказать, что моделька выглядит просто отлично, а прямое попадание ее снаряда мигом отправляет на тот свет буквально любой танк.

Кроме того, вас ждут отменные модели танков Arachnida,

ПТ-76, Т-34/85 и М24 Chaffee, великолепная модель вертолета НХ1, живописный остров Freya, эсминец «Современный» и пулемет ДШК. И напоследок не забудьте попробовать одиночную миссию Haudan и набор советских самоходок, ветеранов Великой Отечественной войны.



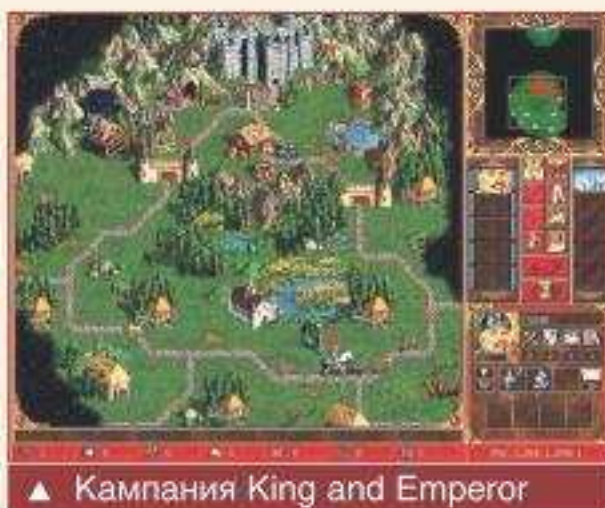
▲ Тяжелый танк ИС-2

Heroes of Might & Magic III

Что: 1 кампания и 9 карт
Где брать: Игровая зона II

Представляем вашему вниманию девять карт и одну масштабную кампанию King and Emperor. Кампания рассказывает историю благородного рыцаря Оррине, у которого нет особых дел и важных целей в жизни. Его выбор — загадочная игра Верховной лиги жрецов, в которой Оррину — и, конечно же, вам — придется пройти пять испытаний. Кампания отличается замечательным дизайном карт и интересными заданиями.

Кроме того, не проходите мимо карт 13 Islands, Magia Ereje, New Enemy, Battle of The Druids, 100 Eves Haboru, Abandoned, New Start, Bad Fellas.



▲ Кампания King and Emperor

Need for Speed Underground

Что: Десять машин
Где брать: Игровая зона II

Скин Argentina — это самый натуральный стейк над южноамериканской дорожной полицией. Одно улыбающееся солнышко на месте привычной нам звезды чего стоит. Не пропустите!

Кроме этой модели в нашей подборке вы сможете встретить



еще 9 отличных винилов для ваших любимых машин.

Heroes of Might & Magic 3,5: Во имя богов

Что: 1 кампания и 9 карт
Где брать: Игровая зона II

В подборке вы встретите девять увлекательных карт и одну масштабную кампанию Birth of Hero. Кампания рассказывает о скитаниях и приключениях Эллара, который собирается стать великим героем. Кампания состоит из восьми красивых карт, на которых вы познакомитесь с множеством героев, монстров и увлекательных квестов.

Также не пропустите карты:

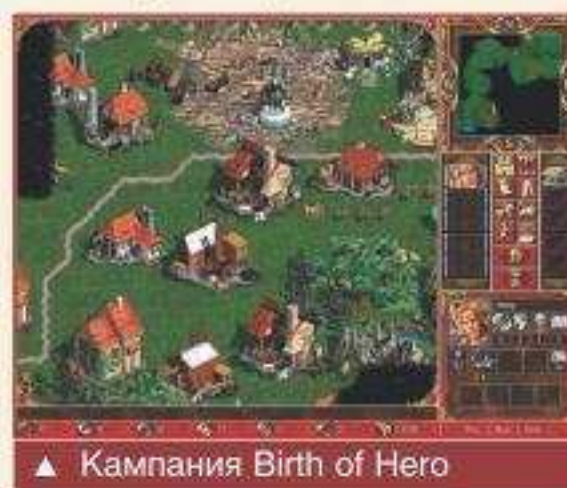
Starcraft

Что: 12 карт
Где брать:

В сегодняшней подборке вы найдете аж двенадцать различных карт: на одних вы будете атаковать вражескую армию, на других — разгадывать квесты, а на некоторых — заниматься диверсионными действиями. Ну а лучшей картой по праву считается Blood Center, которая отличается очень качественным дизайном и пугающе высокой сложностью. Специально для настоящих хардкорных геймеров.

Также не пропустите и другие

Dragon In My Heart, Alone Against Four, «Антарктида», Augment, Call, Conquer The Empire, Isles Of Verdure, Enroth, Erathia.



▲ Кампания Birth of Hero

карты: «Предатель», Dark un, Desert HELL, Dragon RPG, Fotonn Defense, Lost Base, Matrix RPG, RPG Mutant, Secret of Mana RPG, Space Control и Twilight Wilderness RPG.



▲ Карта Blood Center

Rome: Total War

Что: 13 модификаций, одна карта
Где брать: Игровая зона II

Модификация Swampthings Unit Pack вносит немало изменений в характеристики юнитов. Кто-то становится сильнее, кто-то слабее, некоторые отряды становятся быстрее, какие-то медленнее. Добавлено несколько новых отрядов. Они появятся на службе у германцев, испанцев и парфян.

Кроме того, не пропустите модификации Augustus 21 Reforms, Balancing With Unit Sizes, Carthaginian Archers, DARTH,

Descr Projectile New, Elephant, Funeral's Spartan, MGM, new province 2, New Province One Roman, S1Hoplite, Scutum & Gladius и карту Mundus-Magnus.



▲ Модификация Swampthings Unit Pack



Центр регистрации доменов

Сайт начинается с домена

737-06-01

www.nic.ru



ТЕМА DVD

Experience World War 2: Сборник карт XWW2

DVD

Название: XWW2 Map Pack ♦ Игра: Battlefield 1942: Experience World War 2 ♦ Разработчик: XWW2 Team ♦
Размер: 565 Мб ♦ Что нового: Огромное количество отменных карт ♦ Где брать: Темы DVD

Этот огромный сборник карт предназначен для модификации Experience World War 2, которая уже с нетерпением ждет вас на DVD. Суть простая: в сборнике вы найдете несколько десятков высококачественных карт, на которых вы можете устроить потрясающе масштабные баталии. Дело в том, что авторы сборника создали воистину громадные карты, на которых спокойно могут разместиться несколько сотен солдат. Но что радует: хотя карты реально огромные, все они насыщены деталями, благодаря чему играть на них очень интересно. Никто не собирается забросить вас в голую пустыню, где придется битых два часа шляться в поисках вражеской базы или вообще противника. Кроме достаточно профессионального дизайна работ, на картах вас ждет очень много бронетехники,

так что можно спокойно устроить глобальное танковое сражение. В общем, это отменный набор карт, который без сомнения вам просто необходим, если вы собрались попробовать мод Experience World War 2.



Heroes of Might and Magic IV

Что: 18 карт
Где брать: Игровая зона II

Лучшая карта нынешней подборки — «Фарк, Зерин и Артонгуд», которая вышла из-под пера нашего соотечественника. Сюжет такой. Давным-давно, когда по земле еще бродили мамонты, некий чертовски злой нек-



▲ Карта «Фарк, Зерин и Артонгуд»

романт решил стать бессмертным и отправился по миру с целью найти средство, которое поможет ему жить вечно. Долго бродил маг по свету, и вот, когда терпение было на исходе, удача улыбнулась нашему герою — в какой-то глубокой яме он отрыл чудо-меч, который и сделал некроманта бессмертным. Но на этом злоключения нашего героя не закончились: жаждущих бессмертия оказалось больше, чем планировал некромант, так что теперь придется отчаянно драться с претендентами на меч и всеми силами защищать находку. Этим, собственно говоря, вы и займетесь.

Также обратите внимание на карты: «Выбор пути», «Лесная история», «Злоключения влюбленных», Battleworld, Danger land, Destiny of Choose, Fight for Our Freedom, For us, Growing Nations, Love Conquest, Mediterranean, Plains of Despair, The Archipelago of Plenty, The Life of Hobbit, The War of Endless Live, Wandering и World Leade 2.

Unreal Tournament 2004

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта ONS-Storm Valley

Особого внимания заслуживает карта ONS-Storm-Valley. Битвы за энергетическое господство развернутся в глубо-

ком узком ущелье, заполненном туманом. Многочисленные детали, деревья, большие валуны, запутанные тропинки делают ONS-StormValley несомненным фаворитом нынешней подборки.

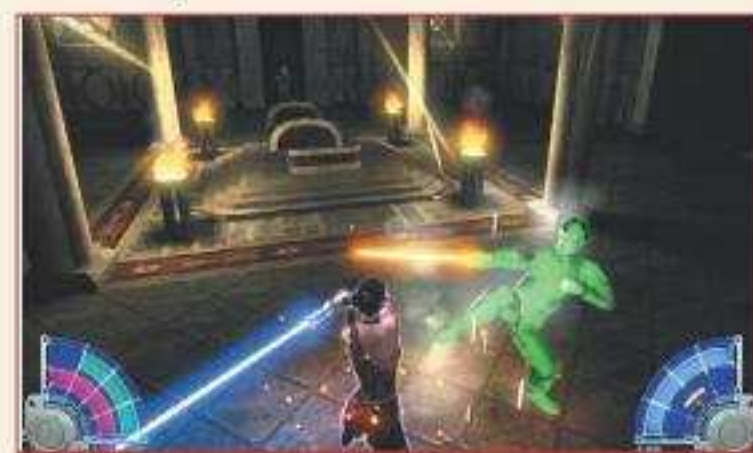
Компанию чемпиону составили достойные образцы народного творчества: BR-Aslias, Barn Burner, CTF Satis, DM-1on1-Intercession, DM-1on1-Shred, DM-Zeitkind Pro-UTLF, DM-Goose, DM-Sanctum, DM-Trident, DM — WISHLER и ONS-Blight.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: Три карты, шесть модов и четыре скина
Где брать: Игровая зона III

Давненько мы ничего не выкладывали для игры Jedi Knight: Jedi Academy и вот решили порадовать всех поклонников отличными картами и дополнениями. Но прежде всего обратите внимание на шикарную карту **Valley of the Jedi Remake**, которая наверняка напомнит вам милую сердцу русского человека забаву — кулачные бои. Ваш герой стоит вдалеке от большой арены, где уже вовсю чистят друг другу морды тридцать темных джедаев. Задача проста: хватаем световой меч, с криками «держите меня семеро!» бросаемся в самое пекло махача и начинаем рубить направо и налево головы супостатов.

Кроме того, не пропустите карты **Undiscovered Secret** и **Dead or Alive** и модификации **Anakin Solo Hilt**, **C3PO's Head Det**, **Classic Sabers**, **Hell Hud**, **Saga Sabersounds**, **Ta HUD**. Также обратите внимание на скины **Hawaiian Reelo**, **Rikimaru**, **Shortyman**, **The White Ninja**.



▲ Карта Valley of the Jedi Remake

Star Wars: Knights of the Old Republic

Что: 11 модов, одна программа
Где брать: Игровая зона III

В нынешней подборке вас ждут семь отменных модов для первой и четыре для второй части **Knights of the Old Republic**. Ну а самым лучшим модом был признан **Jedi Neutral in the Beginning**, который не только дает вам джедайские шмотки в самом начале игры, но и вручает в мужественные руки световой меч. Теперь врагу не поздоровится, ибо на него как танк прет полностью экипированный джедай. Также не пропустите мод **Darth Revan Reincarnate**, который заменяет главного героя игры на только что вылезшего из могилы вурдалака, лицо которого покрыто синими выпирающими из-под кожи жилами.

Кроме того, не пропустите модификации: **Armo**, **Cool**, **Force Sensitive**, **Fully Item Creation**, **Harkers Saber Adjustments**, **Kill Original**, **Obi-Wan Head**, **Recruiting Whitguy and his Story Part 1**, **Regeneration** и чертовски полезную в хозяйстве игрока программу **Kotor Mod Manager**, которая позволяет легко и безболезненно устанавливать и удалять моды.



▲ Модификация Jedi Neutral in the Beginning

GTA: Vice City

Что: 14 автомобилей

Где брать: Игровая зона I



▲ Mercedes-Benz S600 W140 Pullmann

Представляем вашему вниманию четырнадцать детализированных автомобилей. В этой подборке любой самый заядлый автолюбитель най-

дет себе машину по душе: от старого пикапа до новенькой Mazda. Гвоздем подборки является **Mercedes-Benz S600 W140 Pullmann** — машина, которой невозможно не восхищаться. Все детали машины выполнены на твердую пятерку, начиная от знаменитого значка на капоте и заканчивая детализированными колесами. Кататься на этом чуде автопрома одно удовольствие!

Кроме того, невозможно не угнать такие машины, как **BMW 850, Buick GSX, Chevrolet Camaro, Chevrolet El Camino, Chevy Van G20, Ferrari F360, Ford F-150, Ford TS50, Mazda RX-8, Pontiac GTO, Peterbilt 379 Firetruck, Silverado 1500, Toyota U-Haul.**

Half-Life 2

Что: 12 карт

Где брать: Игровая зона II



▲ Карта Wakuwakupanic

самое пристальное внимание обратите на карту **Wakuwakupanic**, она предназначена для отъявленных маньяков. Вы оказываетесь

на небольшой арене, на которой уже вовсю рубятся спецназовцы, монстры и роботы. Цель, я думаю, ясна: отправить на тот свет всех. Оружие чертовски хорошо спрятано, а пока вы будете его искать — враги настучат вам по башке дубинами, клешнями, щупальцами и прочими предметами домашнего обихода. Сложная, но очень веселая карта. Рекомендуем.

Также не пропустите карту **Justice 2**, на которой вам предстоит выбраться из жуткой и хорошо охраняемой тюрьмы, и другие карты: **Be a Rebel 1, Be a Rebel 2, Dark Tunnels, Destabilizer, Farpoint, Night of a Million Zombies, Realstalkyard, Rebel hideaway, Undertow 2005** и **X-Fire**.

Warcraft III

Что: 13 карт, две кампании

Где брать: Игровая зона III

Ни для кого не секрет, что многие поклонники **Warcraft III** неоднократно пытались сотворить из нее нечто похожее на **Starcraft**, но, к сожалению, мало у кого это получалось. В основном выходило что-то непонятное и расплывчатое, нечто туманное и совсем не интересное, но только не у автора кампании **Starcraft Signs of Scrin**. Этот герой мышки и клавиатуры выдал на-гора отличную работу. Отменная прорисовка и анимация юнитов, в их мужественных лицах вы узнаете любимых пехотинцев и огнеметчиков. Классный сюжет, который не лезет в дебри оригинального **Starcraft**, ну и конечно же отличный дизайн абсолютно всех карт. Проще говоря, не пропускайте это чудо! Такие модификации — жуткая редкость. Также не проходите мимо карты **Life of a**

Peasant Cloud

2, автор которой сделал невозможное: взял и объединил на одной карте лучников и огнеметчиков из **Starcraft** — на такую гремучую смесь стоит посмотреть.



▲ Кампания Starcraft Signs of Scrin

Помимо этого вас ждут карты «Рождение воина», **Choss RPG Protected 2, Closed RPG, DBZ Supreme RPG, Dragonball Z-Saiyan Saga, Faerun Treasures, Heroes and Empires, Murder at the Panda Mansion, Maze of Elements, Scent of a Woman, The Mouth Of Daggers Pass, Yu Yu Hakusho** и масштабная кампания **Alliance of the Creatures**.

десяток творений, созданных специально для режима **Deathmatch**. Все карты отлично сбалансированы и отличаются отменным дизайном.

Бонус №4. Half-Life 2: Модификация Bloom

Небольшая модификация, которая «прикручивает» к **Half-Life 2** эффект **Bloom**. Кто не в курсе: благодаря этому эффекту картинка на экране немного размывается, в результате чего достигается пущая красота изображения.

Бонус №5. Ghost Recon: Модификация Realistic Sensor

Модификация, так сказать, модернизирует штатный радар (на котором отображаются враги), делая его куда более рациональным и удобным в использовании.

Бонус №6. Warcraft III: The Frozen Throne: карта Worm War

Ни дня без карты для **Warcraft III**! Именно под таким девизом работает **Blizzard**, из офисов которой постоянно прибывают новые карты. В этот раз предлагаем вам ознакомиться с творением под названием **Worm War**. Как и всегда, карта обладает приличным дизайном и отменным балансом.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. Sid Meier's Pirates!: Сборник новых звуков, флагов, персонажей и парусов

Отличный подарок для всех поклонников **Sid Meier's Pirates!** непосредственно из рук **Firaxis Games**. В этом тематическом наборе вас ждут такие приятные вещи, как новые флаги для кораблей, отличные звуки, а также несколько свежих персонажей и пара отличных музыкальных композиций.

Бонус №2. Medal of Honor Allied Assault: Spearhead — модификация New Spearhead Weapons

Симпатичная модификация, которая добавляет несколько видов оружия, а именно: пистолет, пару винтовок и пулемет. Все модели выглядят на ять, а убийная сила у них просто-таки потрясает воображение.

Бонус №3. Half-Life 2: Сборник карт DM Map

Отличный сборник карт, в котором вас ждет



KOSS®

www.koss.ru

Москва: ExTop (095) 730-3454; OLDI www.oldi.ru (095) 105-0700; www.topman.ru (095) 777-2366; www.pleer.ru (095) 775-0475; www.stereophones.ru (095) 968-2278; www.portahouse.ru; Альт Телеком www.alttelecom.ru; АШАН www.auchan.ru; Белый Ветер www.whitewind.ru (095) 730-3030; М-видео www.mvideo.ru (095) 777-7775; ММР www.mirinfo.ru (095) 780-0000; (ИОН) Мобильные советы www.mobils.ru (095) 729-5710; НИКС www.nix.ru (095) 974-3333; ТЦ «Горбушка»; ТЦ «Горбушкин двор»; Союз www.soyuz.ru; СВ (Техносила) www.tehnosila.ru (095) 777-8777; Ультра (095) 775-7566, 729-5255; Электрофлот www.electroflot.ru (095) 755-5888
Самара: Парма (8462) 701-701
С-Петербург: Компьютер Центр КЕЙ (812) 320-4340; Компьютерный мир (812) 333-0033; Альтернатива (812) 326-9080
Ростов-на-Дону: Мотель (8632) 555-320
Екатеринбург: Уральский Вал (343) 373-4949; Норд (343) 339-2666

пожизненная гарантия
на все модели
наушников KOSS



DEATHZONE

Call of Duty: United Offensive

Что: 3 модификации, 10 карт
Где брать: DeathZone

В нынешней подборке вас ждет несколько отменных карт. Особо следует выделить превосходную работу **Borisovka**, которая представляет собой одноименный российский городок. На карте имеется множество открытых домов, в которых с легкостью можно устроить засаду, организовать удобное место для снайпера или просто скрыться от противника. Карта отличается потрясающей атмосферой, очень качественной проработкой и отменным балансом. Надо также сказать, что **Borisovka** выполнена в двух вариантах — дневном и ночном, то есть, по сути, вас ждут две великолепные карты. Также не пропустите и другие девять карт и три модификации.



▲ Карта Borisovka

Quake III Arena

Что: Семь карт, четыре модели
Где брать: DeathZone

Мы приготовили для вас аж одиннадцать великолепных дополнений, ну а на роль самого лучшего была выбрана карта **Quatrix**, которая перенесет вас в настоящий мегаполис, где вы сможете устроить кровавую битву. Вы можете заходить в дома, подниматься на крыши, спускаться в метро, проще говоря — делать все что душе угодно.

Также не пропустите карты **Black Town**, **DBQ Xmap 2**, **Delirium**, **Khaoohs**, **Nemesis Online**, **Qoorez**. Не проходите мимо модели персонажа **Cow**, которая добавляет в игру настоящую корову-мутанта: заведя такое чудо, враги дружно схватятся за валерьянку, ну а

Counter-Strike: Source

Что: Одна модификация, набор титульных экранов, три скина игроков, модель штурмовой винтовки XM-8, восемь скинов оружия, семь скинов офисной утвари, одна звуковая модификация
Где брать: DeathZone

Модификация **Commando Zero** превращает бойцов-контров в сотрудников немецкой KSK. И это далеко не все: авторы перерисовали кучу пушек, добавили новые звуки и загрузочный экран.

Также не пропустите скины игроков и оружия: **Desert Camo**, **Dust style Imperial Terrorist**, **FarCry Gloves**, **Avarice's Woodland M4A1 Woodland Camo**, **Chrome UMP**, **FN P90**, **Hav0cs M4A1 RAS sight**, **M3 shotgun**, **Mac10**, **SWAT Kalashnikov AK47** и **VietnamEra M4A1**, не забудьте посмотреть на новые скины офисной утвари: **Airskerr pepsi machine**, **Coke machine**, **Dell computer**, **HP computer**, **Microwave**, **Vending Machine** и **WM trashdumster**. Вы также можете украсить свой титульный экран набором экранов из **CSSourceLoadScreensbyDarkElfa**, перезвучить оружие с помощью модификации **SoundsWeapons** и вдоволь пострелять из нового автомата XM-8.



▲ Модификация Commando Zero

потом упадут в обморок и штабелями уложатся на полу. Обратите внимание и на другие модели: **Animal**, **Lonewolf** и **Ultra monkey**.



▲ Карта Quatrix

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: 12 карт
Где брать: DeathZone

Нынешняя подборка целиком и полностью состоит из отменных карт, выбрать лучшую из которых было очень сложно. Но мы сделали это — и предлагаем вам взглянуть на творение **Bespin Tower**, которое перенесет вас на многоуровневую взлетно-посадочную площадку. Только здесь и сейчас вы сможете загрузить огромное количество врагов и устроить кровавое ристалище с отрубленными головами, ногами и другими частями инопланетных тел. Ну а если вы по какой-либо причине не хотите держать в своих загребущих руках световую секиру, то берите наградной пистолет типа «наган» — и вперед, делать из супостатов дуршлаг обыкновенный для советских хозяек, ибо с металлом в стране напряженка.

Кроме того, вас ждут карты **A view on lok**, **BWN face off**, **Coralian Water Treatment PLant**, **Dema**, **Desert Temple**, **Empires**, **Fear headquarters**, **Fortress**, **Hoth Duel**, **Paladine** и **Wabian Castle**.



▲ Карта Bespin Tower

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Игровые дополнения

Власть Закона

База данных, которая включает в себя параметры всех видов оружия и техники в игре, а также каждого NPC.

Counter-Strike

Программа для редактирования файла BotProfile.db.

Neverwinter Nights

Программа для редактирования файлов с расширением 2da.

Vice City

Модификация, позволяющая вам устраивать полноценные уличные гонки.

Игровой десктоп

1. Скринсейвер на тему симулятора лысого убийцы — Hitman.

2. Картинка для заставочного экрана, появляющегося при загрузке Windows. Любители «Симпсонов» будут особенно довольны.

Ролики на Flash

1. Традиционный «ролик про CS».

2. Отличный ролик, пересказывающий сюжет второй части Half-Life.

Программы

Программа класса «все в одном», выполняющая множество мелких, но очень полезных функций.

Обои для рабочего стола

Подборка из лучших читательских обоев месяца. Темы: DOOM 3, NFS Underground и «Корсары 2».

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ЧИТАТЕЛЬСКУЮ РАБОТУ: ПОБЕДИТЕЛЬ МЕСЯЦА

В этом месяце почетная пальма в нашем с вами первенстве достается **Александру Королеву**, представившему на наш суд игру **Lada Street Racing**. Суд вынес однозначное решение:



▲ Игра Lada Street Racing

игра выгодно отличается от прочих «текстовых симов» наличием достаточно сложной «форму-

лы успеха», а также нелинейностью игрового процесса. Игрок получает возможность совершенствовать свой автомобиль, а затем участвовать в драг-гонках, проверяя его на прочность в соревнованиях с другими водителями. Качественно, оригинально и небезопасно для вашего свободного и рабочего времени. Честь и хвала победителю, который получает от нас приз в виде игры **Scrapland: Хроники Химеры** в DVD-боксе. Напоминаем, что конкурс продолжается и наш ящик gamezone@igromania.ru круглосуточно готов принять ваши без сомнения гениальные творения.

ИГРОМАНИЯ

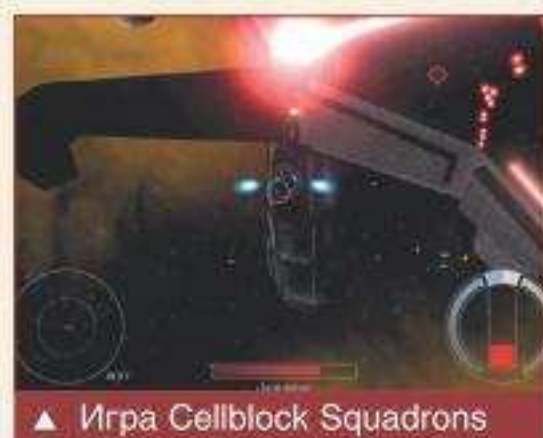
ВЕСЕЛОСТИ

Что: 3 флэш-игры и 8 shareware-игрушки

Где брать: раздел «Веселости»

В **ABC Island** вам предстоит собирать из букв слова, а в **Add'em up** под веселую музыку учиться быстро считать. Любителям головоломок понравится игра **Asianata**, в которой вы будете собирать комбинации из шариков. **Cellblock Squadrons** — классический аркадный симулятор. Вокруг толпы врагов, а ваша задача — всех перестрелять как можно быстрее. В **Heavy Weapon Deluxe** под ваш контроль поступает зверь-танк, с помощью которого надо уничтожать врагов. **Machine Hell** — симпатичный скролл-шутер, в котором мы управляем звездолетом и выносим противников. В игре **Tanks 3D — Reign of Steel** вам предстоит управлять шустрым танчиком и захватить в плен местного наркобарона. Наконец, обратите внимание на **DDD Pool** — отличный вариант бильярда.

И на закуску — три флэш-игрушки. В **Discgolf** вам предстоит метко кидать диски, в **Play Tennis Titans**, управляя енотом, играть в самый настоящий теннис, а в **X-Raye** — бросать в стену простые гвозди и таким образом превращать их в золотые.



▲ Игра Cellblock Squadrons

ПАТЧИ

Что: 11 патчей

Где брать: Раздел «Патчи»

В этот раз обратите внимание на заплатку к вышедшей недавно стратегии **The Settlers: Heritage of Kings**. Установив патч, вы забудете о таких неприятностях, как вылеты игры в Windows и неправильная работа некоторых опций игры. Также решены многие проблемы, связанные с функционированием основных персонажей стратегии, в частности Пилигрима.

Другие игры тоже не останутся без снадобий, нынешняя подборка подлечит игры «АЛЬФА: Анти-террор», **Driv3r**, **Far Cry**, «Месть гладиатора», **Need for Speed Underground 2**, **Rome: Total War**, «Князь Тьмы», **Savage: The Battle for Newerth**, **Star Wolves** и **Warcraft III: The Frozen Throne**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сборник новых текстур для **Duke Nukem 3D**

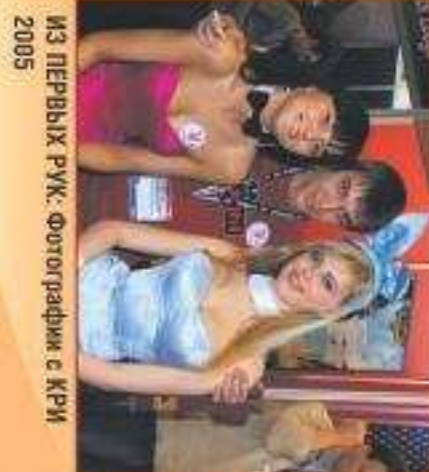


▲ Такие текстуры вдыхают новую жизнь в старичка Дюка.

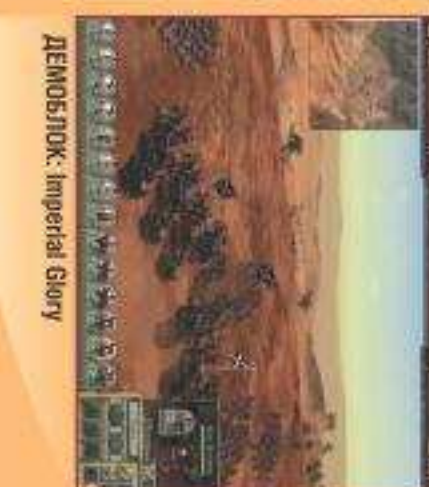
Благодаря этому набору бородатый **Duke Nukem 3D** помолодеет и засияет новыми красками. Перерисованные заново персонажи, предметы и оружие порадуют измученных в ожидании продолжения фанатов отвязного Дюка.

Игра Mario Forever

Отменный ремейк игровой классики. Марио, знакомый каждому геймеру усатый сантехник, снова с



ИЗ ПЕРВЫХ РУК: ФОТОГРАФИИ С КРИ 2005



ДЕМОБЛОК: Imperial Glory



ИГРОВАЯ ЗОНА: Огромная подборка карт для Heroes of Might & Magic III



ТЕМА КОМПАКТА: Ez7a Wing Commander Privateer



ТЕМА КОМПАКТА: NHL 2005 - дополнение "Российская Хоккейная Лига 2005"



ТЕМА DVD: Battletide 1942: модификация Experience World War 2



ВИДЕОМАНИЯ: Казаки 2: Презентация



ВИДЕОМАНИЯ: КРИ 2005: Джам Совер - он делал Fallout 3



ТЕМА КОМПАКТА: GTA: Vice City - модификация GTA Liberty City

ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ИГРОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

СТАЛКЕР. ФИНАЛЬНЫЙ ОТЧЕТ, ПАРКАН 2, КРИ 2005: ДЖАМ СОВЕР - ОН ДЕЛАЛ FALLOUT 3, КАЗАКИ 2: ПРЕЗЕНТАЦИЯ, ВИДЕОИНВЕСТИ - МАЙ 2005 ГОДА, РАВНОДОВЕСИЕ В МОСКВЕ

ТЕМЫ КОМПАКТА

GTA: VICE CITY - МОДИФИКАЦИЯ GTA LIBERTY CITY, ИГРА WING COMMANDER PRIVATEER, NHL 2005 - ОПОПЕНЕ РОССИЙСКАЯ ХОККЕЙНАЯ ЛИГА 2005

ТЕМЫ DVD

BATTLEFIELD 1942: МОДИФИКАЦИЯ EXPERIENCE WORLD WAR 2, EXPERIENCE WORLD WAR 2: СБОРНИК КАРТ, НАЛЕ-ЛЕ 2: КАРТА ШАХМАТНИКА, DOOM 3: КАРТА DINER OF DEATH, FIND THE SURVIVOR, NEVERS OF NIGHT & MAGIC: КАМПАНИЯ KING AND EMERSON, FAR CRY: КАРТА СУЛТ, SWAMPING UNITS RASC, MAX RAYNE 2: МОДИФИКАЦИЯ СУВЕР, BATTLE FOR MIDDLE-EARTH: МОДИФИКАЦИЯ FIRST AGE

ВИДЕОМАНИЯ-ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОДОЛЖЕНИЯ

КИБЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

www.igromania.ru

СТАЛКЕР: ФИНАЛЬНЫЙ
ОТЧЕТ
ПАРКАН 2
КРИ 2005: ДЖОШ СМЕР — ОН
ДЕЛАЛ FALLOUT 3
КАЗАКИ 2: ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ВИДЕОНОВОСТИ — МАЙ 2005
ГОДА
PARADOX INTERACTIVE В
ПРОСБЕ

GTA: VICE CITY —
МОДИФИКАЦИЯ GTA: LIBERTY
CITY
ИГРА WING COMMANDER PRIVATEER
NNR 2005 — ВОПОЛНЕНИЕ
РОССИЙСКАЯ ХОККЕЙНАЯ ЛИГА
2005

BATTLEFIELD 1942-
МОДИФИКАЦИЯ EXPERIENCE
WORLD WAR 2
EXPERIENCE WORLD WAR 2:
СБОРНИК КАРТ XWW2
ИГРОВАЯ ЗОНА
Лучшее для ИГР.

- 🍌 N12: Battlefield 1942
- 🍌 N13: Command & Conquer: Generals — Zero Hour
- 🍌 N14: Doom 3
- 🍌 N15: Far Cry
- 🍌 N16: FIFA Soccer 2005
- 🍌 N17: Gothic (Torneo)
- 🍌 N18: GTA: Vice City
- 🍌 N19: Half-Life 2

🟡 No.12: Mafia: The City of Lost
 Heaven (Mindpro)
 🟢 No.13: Max Payne
 🟢 No.14: Need for Speed
 Underground
 🟡 No.15: Neverwinter Nights
 🟡 No.16: Operation Flashpoint
 🟢 No.17: Portal: Tofat War
 🟡 No.18: Star Wars Jedi Knight:
 Jedi Academy

- 3D-Aware 1.05, Adobe Reader 7.0.0 (a kommentáře c/ Adobe Reader SpeedUp 1.32), DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0.53, Kaspersky AntiVirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICG (Lite 4.0 w Pro 2002b3), K-Lite Mega Codec Pack 1.17, Light Allow 2.9, Macromedia Flash Play 7.0, Microsft.NET

8.61. QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Shareaza 2.1, Real Player, Spybot — Search & Destroy 1.4 beta 2, System Mechanic 5.0 Professional, Total Commander 6.50, VobSub 2.23, Winamp 5.0.8, WinRAR 3.42

- К статье "Живой Журнал": ЖЖ-клиент Setnaglo
- К статье "Компьютерная одиссея": Полноразмерные скриншоты. Manual Jumpgate

Мирострой/Мастерская

РУКОВОДСТВА И ПРОУЖДЕНИЈА
 Armies of Edge, FlatOut, Hit
 предельно быстро, Фергюсон

Armies of Edge, FlatOut, Ha-
предельной скорости, Forgotten

- Act of War: Direct Action,
- Aurora Watching: Gorky Zero,
- Battlestrike: The Road to Berlin,
- Conanquest, Div3r, Emergency 3
- Mission: Life, MachineHell,
- Project: Snowblind, The Simpsons: Hit & Run, The Sims 2: University
- Star Wars: Republic Commando,
- Солнечные пейзажи 2: До

5019561
Driver (no intro patch), Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords (cavegame editor), Sid Meier's Pirates!, The Sims 2: University (decompiler patch), Власть закона

Throttle, Indiana Jones and the Fate of Atlantis: The Graphic Adventure, Resident Evil 2, Resident Evil 3, House of the Dead, Sin Goblins, Goblins 2: The Prince Bulfon, Goblins 3: Warcraft, Orcs &

ViewSonic NPCL Challenge
2005, ASUS Winter 2005, ECG 2005
Календарный регат.

КОДЕС:

- ArtMoney SE 7.10, Ghellmax, Dragon UnPACKer 5, Game Audio Player 1.32, Maple Trainer Creator 1.1.27, Resource Hacker 3.4, Trainer Creation Kit 5.1

СОХРАНЕНИЯ

- Brothers In Arms: Road to Hill 30, DivX: Freedom Force via the 3rd Reich, Manhattan Chase, Midnight Outlaw, Six Hours to Sun Up

Outlaw: Six Hours to Sun Up

Огромная подборка фотографий с выставки КРИ 2005, а также музыка из "Казанков 2"

Сборник новых текстур для Duke Nukem 3D, игра Mario Forever. Сборник карт для Half-Life 2: HL2 Mappack Volume 6. Мини-эйдол для Railroad Tycoon 3.



ВНИМАНИЕ!
Занесите игру с турниров
ViewSonic NPCL Challenge
ASUS Winter 2005, ECG 2005
Кубок спортивной IT-лиги.

Advanced	3
Warcraft	3
Configurator, CSE Demoplayer 3.0,	
Demos Menu 1.12, VK's	
DemoWatcher 1.5, Selfmovision	

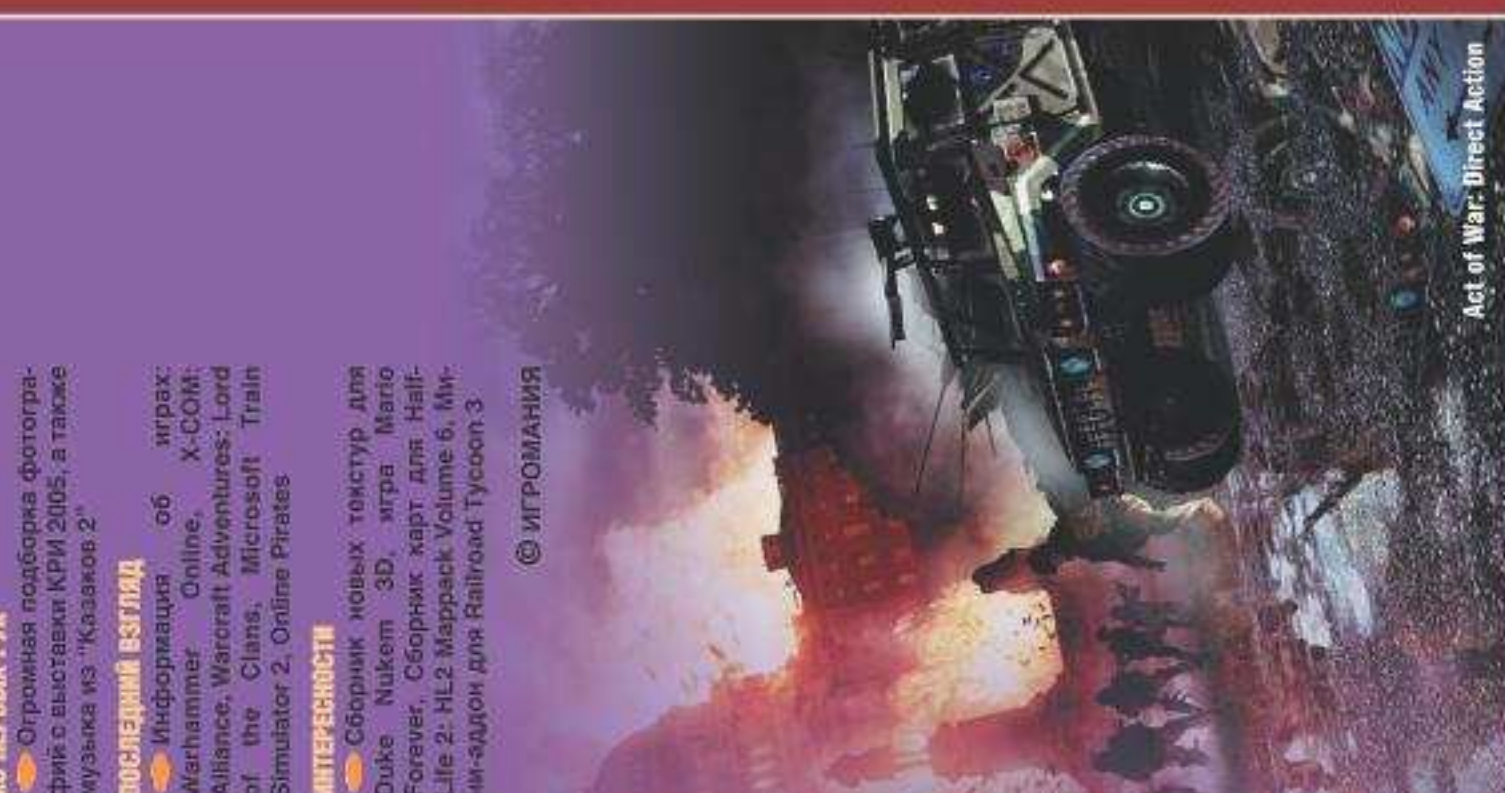
КОДЕС:

- ArtMoney SE 7.10, Ghellmax, Dragon UnPACKer 5, Game Audio Player 1.32, Maple Trainer Creator 1.1.27, Resource Hacker 3.4, Trainer Creation Kit 5.1

СОХРАНЕНИЯ

- Brothers In Arms: Road to Hill 30, DivX: Freedom Force via the 3rd Reich, Manhattan Chase, Midnight Outlaw, Six Hours to Sun Up

Outlaw: Six Hours to Sun Up



Act of War: Direct Action



▲ Милый геймерскому сердцу
водопроводчик снова с нами.

Сборник карт для Half-Life 2: HL2 Mappack Volume 6

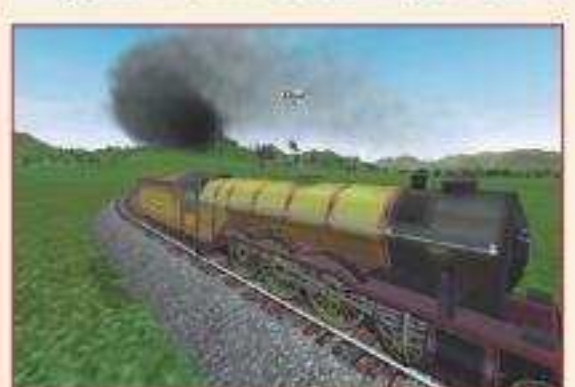


▲ Свежие карты как всегда превосходны.

вами. Благодаря студии **Buziol Games** любой сможет спасти сказочную принцессу из лап злобного чудовища, растапывая встающих на пути мухоморов и черепах.

Свежий сборник первосортных карт для **Half-Life 2**. Всего пятьдесят штук для одиночного и мультиплеерного режима. Каждая сделана качественно и талантливо.

Мини-аддон для Railroad Tycoon 3



▲ Наш паровоз вперед летит

Официальный
аддон и патч для
Railroad Tycoon
3. Отличный по-
дарок всем любя-
телям гонять па-
ровозики. В до-
полнении 13 но-
вых карт, сцена-
рий **Coast to**
Coast, задача —

опутать железнодорожной сетью Соединенные Штаты, восемь локомотивов. Кроме того, прилагаемый патч снимает кучу ошибок и проблем.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — «Лучшие компьютерные игры». Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения публикуются на CD и DVD «Игромании», а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из **мартовского** номера «Лучших компьютерных игр» (на его обложке — клыкастый орк из World of Warcraft).

Armies of Exigo, FlatOut: На предельной скорости, Forgotten Realms: Demon Stone, Hearts of Iron II (День Победы 2), Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — Developer's Cut, Vampire: The Masquerade — Bloodlines, Магия войны, Знамена Тьмы

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

- Три доступных боевых вертолета:
Ка-50 Нокит, АН-64А Apache, РАН-2 Tiger;
- Разнообразные виды вооружения: управляемые и неуправляемые ракеты, пулемет, тяжелая пушка;
- Участие в легендарных сражениях: Перл Харбор, Сталинградская битва, битва в Нормандии и другие;
- Зрелищные спецэффекты и боевой саундтрек в стиле хард-рок!

ИДДК

GS SOFTWARE

HBM

КРАСНАЯ АКУЛА 2

ПИКВИДАЦИЯ ХОССМАННА

Узнать подробности: game.iddk.ru;

Купить: Интернет-магазин: <http://shop.discovery.ru>

Розничные магазины «Дискавери»: Москва: м. Беговая, 1-ый Хорошевский проезд, 16, корп.1;
в ТЦ «Горбушкин двор РУБИН», Багратионовский пр.7, пав.Б2-057; в ТЦ «Гвоздь»: Москва, Волоколамское ш., 103, 4 этаж, пав. 7.
Смоленск: ул. Тухачевского, 3.

Для оптовиков: (095) 946-57-98, 946-57-33 www.iddk.ru, e-mail: sale@iddk.ru

ГОД СПУСТЯ НА ТОМ ЖЕ МЕСТЕ

Приветствую!

Мы только что вернулись с главного события российской индустрии — конференции разработчиков игр 2005, или просто **КРИ 2005**. Дни выдались, понятно, жаркие. Отсняты буквально тонны материалов (96 Гб). Я, честно говоря, уже и не помню всех, кто попал в наши объективы. Каша в голове — нереальная. Завтра сядем разгребать. Репортаж, конечно, выйдет лишь в следующем номере. У нас мелькали мысли поднатужиться и родить его сейчас, но, взглянув

на гигантский список объема работ по номеру, мы от этой затеи отказались. Прошлогодний репортаж делался долго и с душой. Хотим так же. Так что никаких «тяп-ляп, но сейчас». Впрочем, если помните, в прошлом году был ряд дополнительных материалов по КРИ, которые вышли после репортажа. Конкретно — интервью с известными и весьма интересными людьми. Поскольку монтировать их недолго, то и пустим их уже сейчас. Например, мы очень обстоятельно поболтали с **Джошем Сойером** — это, кстати, не кто-нибудь, а главный дизайнер покойного ныне **Fallout 3** от **Interplay**! Все подробности — ниже. Кроме того, сейчас мы ведем переговоры с организаторами конференции, и, вероятно, они разрешат нам показать церемонию награждения КРИ 2005 целиком уже в этом номере. Это, кстати, было очень смешно.

Далее — по «Видеомании» в целом. В этом месяце мы проделали прямо-таки титаническую работу — число репортажей зашкаливает. Буквально сразу после сдачи предыдущего номера мы понеслись со своими камера-

ми по различным местам и мероприятиям. Началось все с приезда **Paradox Interactive** в Россию и закончилось КРИ 2005. Вероятно, мы даже переувлеклись этими поездками — такое количество материалов в одном номере появится еще не скоро.

Что будет в этом номере с видеообзорами, пока не совсем понятно. Планку предыдущего номера снижать, конечно, не собираемся. Но очень, как бы, хочется положить геймплей ко всем играм, а вот успеем или нет — вопрос. Знаю, что многие ждут pre-портview GTA: San Andreas, но обещать его не могу: слишком много мы о ней уже рассказали, а работы по третьему сюжету — как по нескольким другим.

Ну и, наконец, одно из главных событий — возвращение «Финального отсчета» после месячного перерыва. За этот небольшой промежуток случилось многое. Например, наконец-то открылся наш сайт, посвященный этому проекту, — всегда рады видеть вас на: <http://stalker.igromania.ru>. Обновляется редко, но метко. Содержит интересные фотографии и, конечно, не менее интересные новости, касающиеся нашей акции. Кроме того, за

прошедший месяц различные умники пытались выложить «Финальный отсчет» в интернет аж четыре раза. Отличились как популярные русские сайты (3 шт.), так и чехи (1 шт.). Ну, это не считая скриншотов и фотографий, любезно взятых с нашего сайта... Все умники и умницы, конечно, сразу получили весточку от нас, а в отдельных случаях — от GSC. Теперь мы постоянно прочесываем Сеть. И дело даже не в том, что над «Финальным отсчетом» на разных этапах работали более 20 человек, что он стоит много денег, времени и труда, а в том, что единственный вариант его существования — отсутствие его в интернете. Вся информация эксклюзивна и никак не должна стать достоянием широких масс до определенного момента — это требование западного издателя игры, который и так нехотя разрешил нам эту местную самостоятельность. У него свои планы по продвижению продукта на «их» рынке, а мы явно бежим впереди паровоза. В общем, не надо так делать. Портите жизнь не столько нам, сколько разработчикам. Такая вот обратная сторона популярности.

Ну а теперь — к содержанию.

РЕПОРТАЖИ

Наши корреспонденты готовят репортажи из различных уголков мира.

«S.T.A.L.K.E.R.: Финальный отсчет»

«Финальный отсчет» — безусловно, беспрецедентный эксклюзив в истории нашего журнала да и вообще отечественной журналистики. Однако то, что мы покажем вам сегодня, — беспрецедентный эксклюзив в квадрате. Запомните: вы увидите

ли это первыми. Почти за месяц до официального анонса на E3 2005. За месяц до всего мира. Новый рендер S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Первые кадры. Именно из них будет сделан новый трейлер игры. И что-то мне подсказывает, что толпа горячо ожидающих «Сталкера» с этого момента станет еще больше. Ибо теперь он выглядит совсем по-другому. И это с поправкой на то, что работы еще ведутся.

Для тех, кто не знает: «Финальный отсчет» — самый мас-

штабный проект, который мы когда-либо затевали. Наша съемочная группа была неделю в стенах просторного офиса GSC. Неделя съемок, интервью, консультаций... 450 гигабайт материалов, семь часов профессионально отснятых видеозаписей, сотни фотографий и уникальные кадры из Чернобыля — все они легли в основу этого проекта... «Финальный отсчет» ведется с января и окончится с выходом игры».

Дом, который построил КранК...

...или как живет Раффе. Мы отправились в стены новой компании Kranx Production и выяснили цели и мотивы первой в истории российской игровой индустрии продюсерской компании.

Паркан 2

«Паркан» был, наверное, первой серьезной игрой отечественной индустрии и долгим рекордсменом по количеству проданных копий. Спустя почти 8 лет компания «Никита» пытается повторно завоевать массы. Наши объективы нацелены на ключевых лиц проекта «Паркан 2» — «Игромания» попытается их на предмет нововведений в игровую концепцию и рассказывает об игровом процессе.

КРИ 2005: Джош Сойер — он делал Fallout 3

Одно из интервью, взятых нами на КРИ 2005. Джош Сойер не известен широкой аудитории, он не культовая личность, не умеет красиво дурачиться перед камерой и пускать шутки через каждое слово, но весьма





уважаемый профессионал в своей области. И именно поэтому его пригласили на КРИ. Вы его не знаете, но именно он вел до последнего такие проекты, как **Baldur's Gate 3** и **Fallout 3**. Хотите узнать, каким был **Fallout 3** до кончины Interplay? Он вам расскажет.

Paradox Interactive в Москве



В марте Москву посетил **Фредерик Линдгрэн** из компании **Paradox Interactive**, известной своими умными стратегиями **Europa Universalis 1,2** и **Hearts of Iron** (День победы 1, 2). Цель визита — пообщаться с журналистами на предмет их новой многообещающей игры **Diplomacy**. Естественно, без эксклюзивного интервью "Игромании" не обошлось. В данный момент мы пытаемся получить от разработчиков видеоклады из игры — если удастся, то интервью вы сможете посмотреть уже в этом номере. Если нет — в следующем.

Казачи 2: Презентация



У компании **GSC GameWorld** в апреле произошло знаменательное событие — вышли долгожданные «Казачи 2». Но еще до официального релиза состоялась презентация игры, которую мы и посетили. Интересные кадры с Бородино прилагаются.

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Лучшие рекламные ролики из мира игр.

Teenage Mum



Социальная реклама бельгийского правительства. Смысл раскрывать не будем, ибо рискуем испортить впечатление от созерцания этого действительно оригинального и концептуального ролика.

Lord of the Rings: Return of the King

Эффектная ТВ-реклама знаменитого слэшера под музыку Пола Ван Дика.



Tekken 4

Набор совершенно уморительных рекламных роликов знаменитого файтинга.

Ретро — Gameboy

Реклама первого Gameboy.

PRE-PORTVIEW

Мы рассказываем о консольных хитах до их появления на PC.

Fable

Последняя на данный момент игра легендарного Питера Мулине. Вышла еще черт знает когда на Xbox и сейчас собирается перебраться на PC в расширенной версии.

GTA: San Andreas. Часть 3

Заклучительной части нашего сюжета по GTA может и не быть. О причинах — в редакторском слове.

Splinter Cell: Chaos Theory

И снова Сэм. Или опять.

Darwinia

Оригинально. Увлекательно. Нам понравилось.

Act of War: Direct Action

Electronic Arts зря остановили конвейер. Но мы не возражаем.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Интро — James Bond 007: Everything or Nothing



Шикарное интро из последней удачной игры про агента 007. Поет Муа, снимается Шеннон-Элизабет — в общем, отлично.

Интро — Front Mission 4



Тем, кто любит больших шагающих железных дровосеков, посвящается — шикарное интро из тактической игры про мехов от создателей **Final Fantasy**. Стильная скриптовая заставка+дорогой CGI.

Клип — Star Wars: Republic Commando



Клип по мотивам недавнего взрывного экшена **Star Wars: Republic Commando**. Обычная такая альтернатива, малоизвестная группа... Но смотрится — большего и не нужно.

Battlefield: Desert Combat



Два шикарных ролика по **Battlefield: Desert Combat**. Первый — для тех, кто смотрел совершенно дурацкий, но уморительный клип с Джимом Керри про троих придурков, постоянно мотающих головами и пристающих к противоположному полу. Клип в интернете довольно популярный, поэтому, думаю, видели его многие. Второй — очень концептуальный ролик с закосом под

выпуск телевизионных новостей. Стильно, красиво, грамотно.

Beyond Good and Evil

Ролик по нежно любимой всей редакцией, но недооцененной публикой BGE. Содержит кадры из ранних версий игры.

Project Fable

В дополнение к pre-portview ролик на тему Fable. Примечательен тем, что содержит массу сцен, не вошедших в игру.

Они сошли с ума — Splinter Cell: Chaos Theory

Еще три эпизода дурачества группы **Mega64**. Из разряда «так плохо, что даже хорошо». Весьма глупо, но при этом смешно.

«Видеомания» 3 года, 5 месяцев, 12 дней, 5 часов, 20 минут и 7 секунд назад

Второй наш ролик. Прошло ровно 3 года, 5 месяцев, 12 дней, 5 часов, 20 минут и 7 секунд назад с тех пор, как он был создан. Естественно, относительно того времени, когда я пишу эти строки. Сейчас смешно смотреть, но тем не менее с этого все началось. Как ни странно, он мне до сих пор нравится.

Монтажный ролик

Мы продолжаем выкладывать самые удачные монтажные нарезки, созданные простыми игроками. В интернете их море, но хороших — очень мало. Также напоминаю, что вы можете присылать свои работы в редакцию.

ВИДЕОНОВОСТИ — МАЙ 2005 ГОДА

Наш коллектив собирает самые свежие видеоклады из грядущих хитов, готовит эксклюзивные интервью с разработчиками и рассказывает о событиях отечественной игровой индустрии.

3 DAYZ IN DA COSMOS



PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT LYRICS

igromania

КРИ 2005 ТРИ ДНЯ В КОСМОСЕ

Александр Кузьменко, Андрей Александров,
Игорь Варнавский и Степан Чечулин

КРИ — три волшебные буквы, которые для нас уже давно стали альфой, омегой и вообще символом всего живого на планете Земля (а конкретно — в той ее части, где находится страна Россия).

Итак, 1—3 апреля 2003 года. Россия, Москва, гостиница «Космос». Третья по счету всероссийская (хотя какое там — уже международная) Конференция разработчиков компьютерных игр — КРИ 2005. Десятки игр, сотни лекций, тысячи людей — третий раз подряд главный разработческий портал страны The Daily Telefrag (www.dtf.ru) собирает в одном месте всех этих людей: разработчиков, издателей, журналистов... Все они приезжают сюда с разными целями и задачами.

И пока в коридорах гостиницы «Космос» волосатые программисты на своем диком наречии обсуждают что-то эпохальное, пока их ухоженные и гладко выбритые боссы мнут пуговицы пиджаков Prada и ведут за столиками в пригостиничных кафе важные переговоры и пока пиарщики всех этих компаний развлекают любознательный народ... В общем, пока

вокруг кипит вся эта творческая деятельность, мы занимаемся своим прямым делом: ходим, смотрим и расспрашиваем. Уж поверьте — мы, сотрудники журнала «Игромания», находили, насмотрелись и нараспрашивались куда больше, чем рядовые посетители выставки (и не только потому, что у нас были синие бейджики «пресса», которые, как эдакая медаль вседозволенности, пропускали на КРИ куда угодно, разве что не в женский туалет).

И теперь, разобрав все фотографии, расшифровав диктофонные записи и вспомнив в ощущениях весь наш трехдневный опыт, мы представляем вашему вниманию подробнейший репортаж о самых интересных играх, самых важных людях и самых необычных событиях прошедшей конференции.

Итак, откиньтесь на спинку какого-нибудь близлежащего кресла и приготовьтесь к легким перегрузкам. Наш веселый челнок под названием «Игромания» отправляется обратно во времени и пространстве. В 1—3 апреля 2003 года. В «Космос».

ПИРАТЫ XXI ВЕКА

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Новый Диск/DIOsoft
Дата выхода: Зима 2005—2006



Господи, я безумно хочу такую же рубашку! Ну и в отпуск, конечно же.

Признаться, друзья, когда на КРИ 2005 я впервые увидел ЭТО, то не поверил своим глазам. Про «Пиратов XXI века», если вы помните, мы писали ровно год назад, по впечатлениям с прошлогодней конференции. В течение двенадцати месяцев мы иногда интересовались судьбой проекта, смотрели, как он рос, наращивал мускулатуру, баловался спецэффектами, приручал шейдеры... Но даже мы не могли предположить, что из некоей до ужаса сырой «игры про военных водолазов» «Пираты...» внезапно превратятся чуть ли не... в Far Cry.

Да-да, друзья, когда автор этих строк мирно сидел в одном из кафе «Космоса», попивал зеленый чай и ждал, пока кудесники из DIOsoft настроят огромный плазменный монитор, то даже не мог предположить всю мощь последующего культурного шока. Через несколько минут, когда зажегся экран и на плазме проступили самые настоящие пальмы, шейдерные волны и прогуливающийся по деревянной терраске мучачо в гавайской рубашке, я понял — это ОНО! Позвольте, я не буду долго распинаться про графику, но поверьте на слово — это очень красиво: островная природа — все эти закаты, пальмы, финики и шмыгающие тут и там волнистые попугайчики выглядят не хуже, а местами так и во все лучше, чем в том же пресловутом Far Cry.

Однако, несмотря на практически сямскую внешнюю схожесть, «Пираты...» все же здорово отличаются от детища CryTek. Различаются причем концептуально. Разработчики открыто и прямо говорят, что в Far Cry их больше всего раздражали периодические вылазки по темным подвалам и канализациям, всевозможные катакомбы, монстры, мутанты и прочая ненаучная фантастика, поэтому в «Пиратах...» подобного мрака не будет и в помине. Зато в обилии будет солнце, тропическая растительность и вечно спокойное курортное море.

Помимо прочего, проект DIOsoft ни в коем случае не станет линейно-рельсовым экшеном — в «Пиратах...» будут действовать законы относительной свободы действий, ну, как, к примеру, в GTA. Именно под этот концепт был заточен и новый движок игры — в «Пиратах» вы практически никогда не увидите подгрузку уровней и тому подобных раздражающих вещей. На наших глазах один из разработчиков посадил главгероя (двухметрового, меж тем, негра) в джип, буквально насквозь проехал небольшой пляжный островок, потом вышел на берег, сел в катер и через три минуты под жуткий рев мотора доплыл до друго-



Любое плавсредство, точно как и в Far Cry, можно спокойно использовать по его прямому назначению.

го островка в архипелаге. И все это, заметьте, без единой «загрузки».

Дальше — больше. Практически каждый из местных островков на поверку оказывается заселен мирными и не очень гражданами латиноамериканской наружности. Причем эти самые граждане не ходят взад-вперед скрипковыми болванчиками, а совершают вполне осмысленные действия: ездят по дорогам, катаются на катерах, разговаривают друг с другом и всяческими другими способами изображают кипучую деятельность. Мало того, если угнать с пирса яхту и на всех парах поплыть в открытое море, то там можно встретить другие корабли. При нас диософтовцы взяли на абордаж какое-то пиратское судно — двухметровый негр лихо выпрыгнул из катера на палубу, достал из широких штанов какой-то жутчайший «калашников» китайской сборки и начал пачками валить за борт агентов сил зла.

В общем, если вкратце, то «Пираты...» произвели на автора этих строк неизгладимое впечатление. Ядерной мощи движок, свежая GTA-образная концепция, динамичный экшен — ей-богу, в копилку этого проекта можно положить еще немало подобных плюсов. Главное теперь — не сглазить. Если DiOsoft доведут все свои задумки до ума, то весьма возможно, что в конце года мы увидим один из лучших шутеров современности. Вот ни меньше.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Жанр: TBS
Издатель/Разработчик: Ubisoft Entertainment/Nival Interactive
Дата выхода: 2006 год



Сражение между архангелом и каким-то чертом. Победит, конечно, добро.

Пожалуй, одним из самых, если не самым громким мероприятием КРИ 2005 стал закрытый показ **Heroes of Might and Magic 5**, которые активно разрабатываются в таинственных лабораториях **Nival Interactive**. О столь значимом событии говорило буквально все. К примеру, на выставке все три дня постоянно ходила пара грозных рыцарей, закованных в

броню, с устрашающими мечами наперевес. Очень, знаете ли, внушало.

Были собраны журналисты буквально всех изданий, и под большим секретом (с предварительным клятвенным обещанием никому ничего не рассказывать) нам показали собственно геймплей продолжения легендарной серии. Увы, мы не можем раскрыть всех подробностей увиденного, ибо честно храним обет молчания, скажем только, что Heroes of Might and Magic 5 — это нечто действительно потрясающее.

Суть серии Heroes of Might and Magic особых изменений не претерпела. Мы все так же управляем героем, бродим по обширным картам, захватываем ресурсы, конечно же отстраиваем города и собираем могучие армии, дабы с их помощью разгромить вражеские полчища. По заверениям разработчиков, нас ждет не только мощная стратегическая система, но и множество уникальных рас, десятки героев и фантастических существ, море новых заклинаний и школ магии.

Отдельно стоит сказать о графике. Она тут, понимаете ли, просто великолепная. И это видно уже на раннем этапе разработки. Шикарные спецэффекты, потрясающая анимация, а также любовно отрисованные юниты создают ощущение настоящего фэнтезийного мира. Кроме того, Heroes of Might and Magic 5 будет в полном 3D, благодаря чему мы не только сможем сами подбирать удоб-



ЗНАНИЯ. ОПЫТ. ДАРОМ



Раффа читает лекцию о том, как ему хорошо работало в «Игромании».

У КРИ есть две стороны. Первая — публичная. На ней стенды, тысячи посетителей, плакаты, призы, конкурсы, красивые девушки. Вторая — «для своих». На ней уже вещи интересные главным образом людям, которые работают в игровой индустрии. Первое апреля было на КРИ отнюдь не «днем дураков» — ведь именно в этот день прошли самые ударные мероприятия конференции. Мастер-классы провели **Ричард «Levelord» Грей** и **Джош Сойер**. Параллельно с ними прошли тематические форумы по следующим направлениям: программирование, управление, арт- и гейм-дизайн. Второй и третий дни были целиком отданы на лекции. Темы — самые разнообразные: от способов раскрутки игр и до привязанности к онлайн-RPG. Очень много лекций на этот раз было посвящено играм для мобильных платформ. Например, **Маркус Гланзер**, сотрудник компании **Sony**, раскрыл основы программиро-

ный ракурс камеры, но и насладимся перво-
степенными моделями юнитов. Ну а здешние
города — это вообще песня. Поверьте, такой
красоты еще не было ни в одной игре жанра.

Скажу от себя лично: первое впечатление от Heroes of Might and Magic 5 — более чем положительное. Уже сейчас есть полная уверенность в том, что чудесники из Nival к 2006 году порадуют нас действительно теми «Героями», которых мы так давно ждем.

МАГИЯ КРОВИ

Жанр: RPG
Издатель/Разработчик: 1C/SkyFallen Entertainment
Дата выхода: Осень 2005 года



Ход войны резко изменился, когда пришел крокодил Гена.

Одна из отличительных черт некоторых отечественных разработчиков — стремление наворотить в играх

наоборот в играх

вания для PlayStation Portable, приставки, которая только поступила в продажу и почти не знакома разработчикам. Отличились и другие «железные» компании. Представители **Intel** рассказали об использовании Threading Tools и о своих интегрированных графических картах. У **Creative Labs** в центре внимания, разумеется, были аудиотехнологии. Своеобразный рекорд поставила **ATI**: семинары, посвященные ее продукции, шли два дня (!). Отличились и отечественные разработчики компьютерных игр. **Влад Суголобов** из **G5 Software** рассказал об управлении игровой студией, к нему присоединились **Сергей Герасев**, рассказавший о ситуациях, когда с одним проектом работают несколько издателей, и **Сергей Орловский** с докладом на таинственную тему «гадание на кофейной гуще и другие методы предсказания будущего». Достаточно много было так называемых «пост-мортемов» — рассказов о уже выпущенных проектах и ситуациях, возникших во время их разработки. **Глеб Соколов** и **Елизавета Соколова** (компания **N_Game**, проект «**Легенды аллодов**»), **Виталий Шутов** (компания «**МиСТ ленд — ЮГ**», проект «**АЛЬФА: Антитеррор**»), **Глеб Яльчик** (компания **Creat Studio**, проект **American Chopper**), **Андрей Тягунов** (компания «**Никита**», проект **Parkan 2**) — все они с радостью говорили о том, как шла работа над проектами, делились опытом и раскрывали секреты.

Всего же на КРИ 2005 прошло порядка сотни лекций. Будем надеяться, что организаторы конференции не изменят традиции и через несколько месяцев выложат записи выступлений в интернет.

«всего и побольше». В результате обычно получается салат, который смотрится, конечно, внушительно, но потреблять его могут только самые стойкие товарищи. «Магия крови» на первый взгляд выглядит как пришелец из этой категории — разработчики делают клон **Diablo**, но с огромным количеством возможностей, наворотов и «фич». Поэтому приближались к рабочей версии этой игры мы с опаской: а вдруг окажется вредной для пищеварения? Не оказалась.

Год назад коллега **Олег Ставицкий** уже имел честь пообщаться с ранней версией «Магии». С тех пор игра подросла, окрепла и уже потихоньку начинает готовиться к отправке в магазины — состоится это замечательное событие уже осенью. Играется текущая версия на ура. **Diablo** узнается с первого взгляда — мы проводим несколько минут в городе, получаем пару простеньких заданий, экипируемся и отправляемся в земли, заполненные сотнями монстров. Бой-опыт-деньги-вещи, бой-опыт-деньги-вещи. Потом опять в город.

Играть, в отличие от **Diablo**, можно исключительно магом — зато этот класс в игре проработан максимально детально. Дюжина магических школ, в каждой из которых — огромное количество заклинаний, вплоть до самых экзотических, вроде вызова торговца на дом (то есть на поле боя). Есть и возможность комбинировать разные спеллы, складывая эффекты от них. При этом по персонажу сразу видно, какие магические школы он изучает. Увлекающийся темной магией, например, быстро обзаводится рогами и паучьими ножками.

Бегать этим паучьим ножкам предстоит по потрясающей красоте уровням. Внешне игра очень хороша: симпатичные спецэффекты, качественные модели персонажей и врагов, детально проработанное окружение. При этом есть в «Магии крови» и свой, незабываемый стиль — сразу видно, что перед нами не какой-то клон, а проект, похожий исключительно на себя.

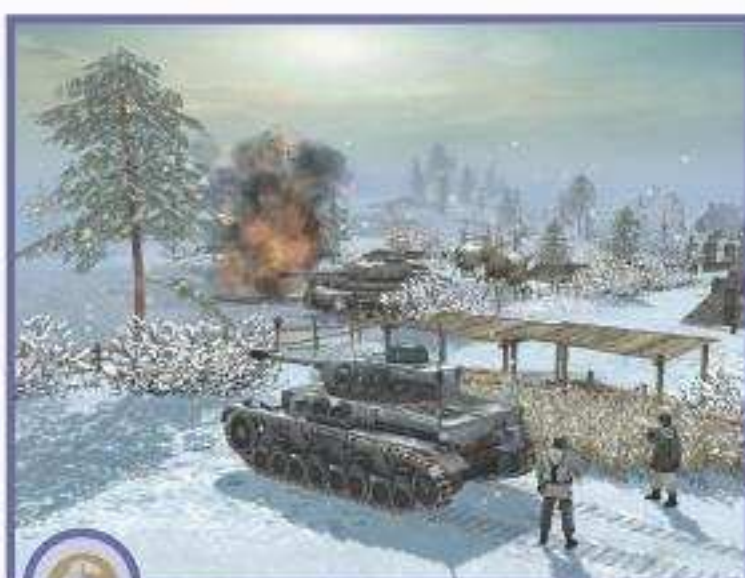
Еще одна обязательная составляющая любой игры жанра hack'n'slash — мощный многопользовательский режим. «Магия крови» удивляет нас и здесь. О возможности совместного прохождения мы молчим — это должно входить в стандартный комплект. Однако в «Магии крови» игроки в данном режиме делятся на традиционных «хороших» и «плохих», и при этом их действия синхронизируются. То есть игра строит сюжет так, что если, например, одна сторона выполняет какое-нибудь задание, то другой придется ей в этом мешать. Необычно и по-своему гениально.

Разумеется, делать выводы по игре пока рано. После короткого знакомства можно только сказать, что первые тридцать минут «Магии крови» играется как самый настоящий хит. Надеемся, что хватит ее и на час, и на два, и на день, и на неделю.

В ТЫЛУ ВРАГА II

Жанр: RTS
Издатель/Разработчик: 1C/Best Way
Дата выхода: Конец 2005 года

Попав на стенд компании «1C», мы вдруг снова очутились в тылу врага. Тыл этот, надо сказать, выглядел не совсем обычно: десятки солдат, разбившись на группы, выбивали противника с его позиций. Действия бойцов



Камера «научилась» опускаться почти к самой земле. И показывать замечательную картинку.

выглядели очень слаженными и продуманными: парни следили за тем, что делают их товарищи, прикрывали друг друга и при этом отлично ориентировались на местности, миглом находя удачные укрытия, огневые точки и маршруты, ведущие к врагу. Не верилось, что такое способен вытворять самый обычный искусственный интеллект, заточенный в тесный системный блок далеко не самого современного компьютера.

Вернуть на место наши челюсти вызвался **Анатолий Субботин**, бессменный PR-менеджер компании «1C». Итак, «В тылу врага II», долгожданное продолжение одной из самых ядреных RTS прошлого года. Время действия то же самое — Вторая мировая война, играть можно за союзников, СССР и Германию. Сюжет кампании, кстати, как и прежде, пишет **Александр Зорич**. На этом сходства с первой частью заканчиваются и уступают место различиям. «В тылу врага II» явно начнется с того, что игроку преподнесут новое звание — теперь под его командой будет находиться сразу несколько десятков подчиненных (максимальное их количество разработчики пока не называют, но, по примерным оценкам, оно может достигать пятидесяти-ста юнитов). При этом ставка в игре делается на самостоятельность подчиненных. При желании можно лишь отдавать приказы общего плана: наступаем вот в этом направлении, потом стираем с карты Германии вот этот населенный пункт, потом группируемся возле одинокого разрушенного здания и держим оборону до тех пор, пока не иссякнет порох в пороховницах. Остальное бойцы сделают сами.

Искусственный интеллект поражает, причем в самом лучшем смысле этого слова. Солдаты могут похвастаться индивидуальными характерами — в отряде всегда найдется какой-нибудь сорвиголова, который бросится в атаку самым первым. Ну а за ним уже последуют и остальные бойцы — даже те, которые прямого приказа не получали. Стадный инстинкт, что уж тут поделаешь. В игре нередки ситуации, когда в пылу боя brave во-яки самостоятельно, без всякого участия игрока, аннигилируют чуть ли не всю карту. Ну, или гибнут в процессе. Что же делать нам? О, вариантов много. Можно попробовать играть в обычную RTS — отключить юнитам искусственный интеллект и возиться с каждым по отдельности. Или, наоборот, тряхнуть старинной, взять себе на воспитание нескольких бойцов (эдакий доморощенный спецназ), а остальных отдать искусственному интеллекту. Наконец, никуда не делся и любимый всеми злодеями режим прямого управления, в

котором можно собственноручно порулить, например, тяжеленным танком, сносящим все на своем пути.

Техника в игре — вообще отдельная песня. Вот возле припорошенной снегом деревушки два танка сходятся на дуэли. Один из них неосторожно выезжает на покрытое льдом озеро, катится по нему несколько секунд и... проваливается под воду. Bravo! А еще среди десятков новых юнитов, добавленных в игру, затесался такой полезный гражданин, как огнеметчик. Немцы-гриль — новая кулинарная мода сезона. Причем движок игры с возможностями огнемета ознакомлен и с радостью готов подпалить пару домиков вместе с жильцами. Миссию про небрежное обращение со спичками из первой части помните? Так вот — теперь жечь траву позволяется и с помощью огнемета. Возможность эта, кстати, очень полезна в бою. А еще движок может похвастаться улучшенной физикой, детально проработанными моделями и специальным видом «от земли», включив который, так здорово кататься на танке!

Ждать от «В тылу врага II» стоит примерно того же, что было в первой части: потрясающе динамичного и веселого геймплея. Но при этом игра стала намного глубже, разнообразнее — при желании теперь, например, можно собственноручно спланировать и возглавить штурм целого участка пляжа Омаха. И это обилие возможностей, надо сказать, радует.

YOU ARE EMPTY

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: 1C/Digital Spray
Дата выхода: 2005 год



Стахановское движение

С нашей заочной любовью — красноречивым орденом всего на свете, народно-пролетарским шутером **You are Empty** мы знакомы уже не первый день. На КРИ 2005 наши старые друзья — **Digital Spray** — показывали вполне себе рабочую версию одного из уровней: с тех пор как мы виделись последний раз, с игрой, к счастью, не произошло никаких драматических изменений: это все такой же ужасник с ультрасовременным движком и мощными постсоветскими мотивами. Однако теперь во все это можно еще и поиграть, что мы, собственно, и сделали.

Первое, что впечатлило, — абсолютно реальная и работающая физика на уровне, не побоимся этого слова, **Half-Life 2**. Главгерой, прорываясь с «маузером» сквозь полчища Спортсменов, Сталеваров и прочих мутировавших граждан нашего большого советского братства, то и дело весьма реалистично бросался кирпичами, переставлял с места на место пудовые ящики и даже периодически

решал специальные рассчитанные на физику простенькие задачки (ну, скажем, свернуть арматуру, чтобы оторвать замок, вышибить тяжелой дверь и тому подобное).

Что же касается собственно геймплея, то здесь, слава богу, обошлось без новомодных новаторств. Классический «псевдолинейный» уровень, который обильно усеян триггерами и скриптами. Зашли в определенную зону — сработал триггер: откуда ни возьмись из окрестных подвалов набегали свирепые Пожарные с баграми; и так далее. Что до самого монстровья, то мутантики в полевых условиях держались молодцом и периодически

демонстрировали почтенной публике чудеса ума и сообразительности. Что самое интересное: некоторые монстры вовсе используют честный физический движок; как-то жирный Спортсмен, который попался нам на одной из пустынных улиц, очень ловко метал ящики, пытался придавить главгероя кузовом «ЗИЛа» и вообще вел себя крайне хамски.

В общем же и целом сейчас You are Empty чувствует себя молодцом и, судя по всему, уже вполне уверенно движется по пути к релизу. Разработчики пока что играют в партизан и вместо конкретной даты выхода называют расплывчатое «2005», но мы-то ведь с вами знаем, что это будет на-

верняка 7 ноября. Получилось бы, ну ей-богу, очень концептуально.

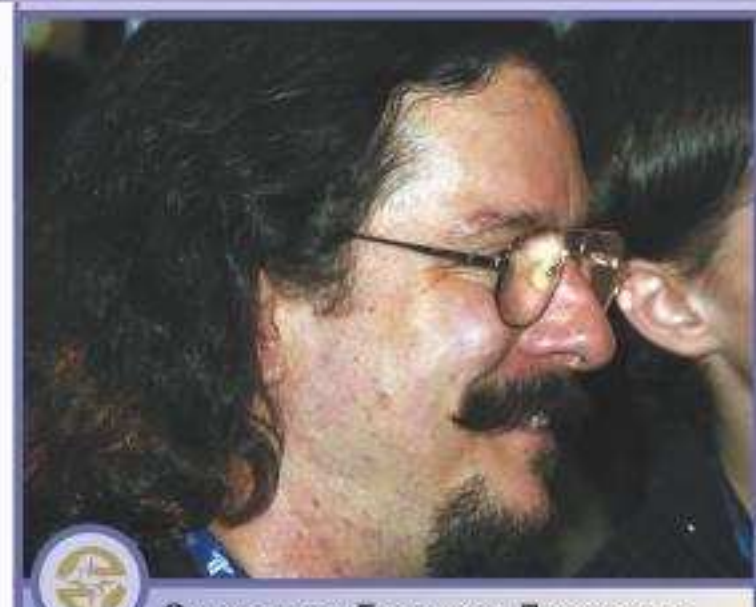
НОЧНОЙ ДОЗОР RACING

Жанр: Racing
Издатель/Разработчик: Новый Диск/Psycho Craft Studio
Дата выхода: Сентябрь 2005 года

На стенде «Нового Диска» кроме, без сомнения, шикарных «Пиратов XXI века» всю крутили еще и всяческие автогонки. Особое внимание, разумеется, привлекало название «Ночной Дозор Racing». Игрушка разрабатывается ребятами из Psycho Craft Studio и, как явствует из названия, сделана по мотивам книги «Ночной дозор».



LEVELORD: «RUSSIA SAMIY KRYTOI!»



От стенда «Гелеоса» Левелорда удалось оттащить только совместными усилиями пяти человек.

Приглашать на КРИ звезд мировой величины стало теперь традицией. В прошлом году, как вы помните, на конференции отжидали Том Холл и Джон Ромеро, отцы-основатели id Software, ныне вкальвающие на благо Midway. Нынешние «селибрити» были уже чуточку помельче — Ричард «Levelord» Грей и Джош Соьер (о втором читайте наш репортаж рядом).

Левелорд — один из ветеранов игровой индустрии. Его первая работа, модификация GrayDOOM, сразу же привлекла к себе внимание, и ему предложили заняться дизайном уровней для проекта Blood. Ричард поначалу склонялся к тому, чтобы принять это предложение, но в конце концов передумал и в марте 1995 г. ушел в 3D Realms, где принимал непосредственное участие в создании Duke Nukem 3D (на его счету такие уровни, как The Abyss, Incubator, Warp Factor, Spin Cycle, Lunatic Fringe, Raw Meat, Bank Roll, Flood Zone, L.A. Rumble, The Movie Set, Rabid Transit, Fahrenheit, Hotel Hell и Tier Drops). В августе 1996 г. он покидает компанию и присоединяется к Ritual Entertainment, в составе которой работает над набором дополнительных миссий Quake: Scourge of Armagon (кстати, на КРИ Левелорд так и не смог вспомнить название этого проекта), экшенами Sin, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Star Trek: Elite Forces II, Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre и Counter-Strike: Condition Zero, параллельно участвуя в American McGee's Alice и James Bond: Agent Under Fire. В данный момент основные силы команды и самого Левелорда сосредоточены на многопользовательском гангста-экшене 25 to Life.

Лева известен как большой фанат Рос-

сии и русского языка, но впервые на родине слонов он побывал именно во время нынешней КРИ. В первый же день конференции он провел лекцию, на которой рассказал немало интересных вещей. По «доброй» традиции где-то этажом выше расположились строители (по какой-то необъяснимой причине они оказываются почти на всех мероприятиях такого рода — редко бывает, что какая-то пресс-конференция или презентация проходит в тишине), и потому половину того, что сказал Левелорд, никто попросту не услышал. «У нас в США... БЖЖЖЖ... аутсорсинг... БЖЖЖЖ... работая в 3D Realms... БЖЖЖЖ...».

Из того, что мы все-таки услышали (и из того, что мы узнали позже в приватной беседе), выяснилась масса интереснейших подробностей. Например, знали ли вы, что Ritual Entertainment принадлежит Левелорду, но сам он работает там... простым (даже не главным!) дизайнером, а руководством занимаются совсем другие люди? На вопрос, что он делает, когда принимать решения приходится все-таки самому, Левелорд дал поистине гениальный ответ: «Я делаю все, чтобы не принимать решения». После этого он ошарашил и без того обалдевшую публику еще раз, объявив, что на работу приходит в шесть утра (!). Увидев удивленные лица, Лева тут же поправился: в Ritual свободный график — можно приходить раньше и уходить позже или, наоборот, приходить позже и уходить раньше. Главное, чтобы было время, когда вся команда собирается вместе для обсуждения тех деталей, которые обязательно нужно решать сообща.



Как и положено фанату России, Лева очень любит русскую водку...

Ответа на самый животрепещущий вопрос — будет ли Sin 2 — у него не нашлось: «Для игры такого уровня нужно 8-9 млн. дол-

ларов (именно столько составляет бюджет типичного западного шутера средней руки. — Прим. ред.), которых у нас, понятное дело, нет. Некоторые издательства выказывали желание профинансировать проект, но они все куда-то исчезали, как только мы приступали к игре. В итоге мы плюнули на все и теперь копим деньги сами. Кстати говоря, я не люблю крупнобюджетные игры дороже 10 млн. долларов — уж больно много с ними геморроя. Лучше заниматься небольшими проектами: год-два — и готово» (в этот самый момент на телефон Левелорда пришел российский SMS-спам, который привел его в дикий восторг: «Маленький тушканчик в опасности! Прояви о нем заботу в новой SMS-игре бла-бла-бла!»). Когда его спросили, прибегают ли в Ritual к помощи психологов при разработке игр, Лева искренне удивился: «Это еще зачем? У нас у самих мозги набекрень».

Любимой игрой Лева, по его собственному признанию, был Duke Nukem 3D: «Во-первых, это мой первый крупный проект. Во-вторых, тогда у меня (да и вообще у всех дизайнеров) была возможность тестировать уровни намного тщательнее. На это уходило 60-70% рабочего времени. Отсюда и такой потрясающий результат. Сейчас же отыгрывание уровней у нас занимает от силы 50-60% рабочего времени — слишком уж много стало работы».

Настоящий курьез произошел в самом конце лекции, когда сразу несколько человек дружно ринулись к Лева за автографами. Кто-то из них попросил подписать диск с... пиратской Blood. «Уму непостижимо, я подписываю пиратскую версию игры, в разработке которой даже не принимал участия, — ехидно усмехнулся Лева, — кстати, мне сегодня подарили пиратку Half-Life 2 с русской и английской версией. Мегаценный подарок: у меня дома нет интернета, и поэтому я не стал покупать лицензию (для установки Half-Life 2 требуется подключение к Сети. — Прим. ред.). Но теперь наконец смогу посмотреть, что же такого сногшибательно там наворотила Valve (да-да, он до сих пор не играл в Half-Life 2! — Прим. ред.).»

Если вы хотите узнать о впечатлениях самого Левелорда от столь горячо ожидаемой им поездки в Россию, загляните на его сайт (www.levelord.com) или в ЖЖ (www.livejournal.com/users/levelord) — к моменту поступления журнала в продажу он наверняка там что-нибудь, да вывесит.



По темным улицам летит Ночной дозор.

«Ночной Дозор Racing» — это очень симпатичный аркадный симулятор, действие которого происходит, что особенно приятно, на самых натуральных московских улицах. Суть сюжета в том, что Ночной и Дневной дозоры смачно плюнули на глобальные сражения с помощью магии и решили выяснить отношения, устроив банальные гонки по улицам Москвы.

Начинается игра с того, что вы выбираете себе сторону, за которую будете играть, — собственно, Дневной или Ночной дозор. Разница между ними существенная, так как в гараже каждой стороны стоят уникальные автомобили: играя за Ночной дозор, вы можете покататься на юрком «уазике», порулить монструозным грузовиком «Горсвета» (именно его мы видели в фильме «Ночной дозор»), а также прокатиться на «Волге». Дневной дозор, в свою очередь, разъезжает исключительно на иномарках. По мнению разработчиков, всякие забугорные «мерины» и «бумеры» — удел исключительно темных.

Задача в игре, в принципе, незамысловатая — гонять по кругу и выиграть гонку, придя первым к финишу. Для достижения этой благой цели вам придется не только умело управлять машиной, но и разумно применять всякие специальные способности автомобиля. Например, упомянутый горсветовский ЗИЛ обладает умением ускоряться, УАЗ несет на борту волшебные фары, в свете которых автомобили противника резко теряют скорость, и так далее. Правда, каждую способность можно использовать всего три раза, так что почему зря слепить врага фарами не стоит. Кроме того, на трассе время от времени появляются лично Завулон и Гесер, которые устраивают противникам ад кромешный на земле. Еще одна интересная особенность — возможность уйти в «сумрак». В этом режиме пропадает уличное движение, а на трассе остаются только противники да всяческие бонусы.

Стоит сказать, что «Ночной Дозор Racing» создается на физическом движке Tokamak, благодаря которому машины на трассе должны вести себя очень даже реалистично. Пока, правда, управляются они несколько странно и постоянно норовят уйти в занос; впрочем, к финальному релизу это, вероятно, будет исправлено. Печально, но в игре напрочь отсутствуют повреждения, так что раздолбать в пух и прах штатный BMW не получится.

Осталось сказать, что релиз игры, конечно же, приурочен к выходу фильма «Ночной дозор 2» и состоится в сентябре этого года. Ждем с нетерпением, ибо, судя по увиденному, игрушка будет довольно-таки веселая.

METATHRONE PROJECT

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Новый Диск/Perfect Play
Дата выхода: Начало 2006 года



К релизу эти пустые коридоры будут под завязку забиты монстрами.

Складывается ощущение, что в последнее время среди российских разработчиков проходит негласное соревнование — «кому же, наконец, удастся сделать вменяемый 3D-экшен». Свои силы на этом весь-

ма непростом поприще решила попробовать и студия **Perfect Play**, которая под заботливым крылом «Нового Диска» ваяет игрушку с таинственным названием **Metathrone Project**.

Сюжет свежего 3D-экшена рассказывает леденящую душу историю о том, как много лет назад на Земле жила грозная цивилизация с не менее грозным названием Геаа. Однажды громынула чудовищная межзвездная война, и Геаа создали «Метатрон», нечто подобное Ноеву ковчегу, в котором они надеялись пережить катастрофу. Этот самый «Метатрон» должен был очистить планету и создать на ней новую жизнь. Но не сложилось. Вместо убежавших Геаа планету захватила цивилизация людей, которой чудесным образом удалось пережить войну. На протяжении долгих лет человечество развивалось, размножалось и потихоньку заселило всю планету. И вот, наконец, в один прекрасный день люди нашли «Метатрон», и засевшие в нем великие Геаа пробудились. Ясное дело, проснувшись они злобные, трезвые, немые и сразу же решили отобрать пла-

МАСТЕР-КЛАСС ОТ ПРОФЕССИОНАЛА ЭКСТРА-КЛАССА



Джош Соьер

В отличие от **Левелорда**, **Джош Соьер** практически неизвестен широкой публике. Хорошо его знают только разработчики и пресса. А между тем за плечами этого человека целая обойма игр, не нуждающихся в представлении: обе части **Baldur's Gate**, первая и вторая **Icewind Dale** и **Planescape: Torment** плюс так и не дожившие до релиза **Baldur's Gate 3** и старый **Fallout 3** (тот **Fallout 3**, что сейчас разрабатывает **Bethesda**, — это уже совершенно другая игра).

Джош увлекается **Dungeons & Dragons** с раннего детства (с десяти лет!), поэтому разрабатывать RPG ему, как говорится, сам Бог велел. Свой творческий путь он начал в **Black Isle Studios**, где до последнего работал над **Fallout 3** (известным в то время под кодовым именем **Van Buren**), пока издательство **Interplay** не разогнало команду и не передало права на этот бренд **Bethesda**. Джош, вложивший в игру много сил, до сих пор очень переживает по этому поводу: «Где это вообще видано, чтобы в такой RPG, как **Fallout**, был вид от первого лица? Это все равно что **Half-Life 2** в изометрии!»

По ходу лекции Джош сообщил, что одно время планировался приквел **Fallout**, где акцент был бы сделан на борьбу за ресурсы (помните, схватки за бензин в «Безумном Максе»?), и даже фильм, однако и в том, и в

другом случае дело дошло только до досужих разговоров в духе «А не сделать ли нам...».

После закрытия **Black Isle** Соьер перешел в студию **Midway Games San Diego** и сейчас совместно с **Джоном Ромеро** (которого он, кстати, чуть ли не боготворит) доделывает ролевой проект **Gauntlet: Seven Sorrows**, нечто среднее между PS2-костюмированной **Devil May Cry** и **Diablo**. Это будет уже не та хардкорная RPG, над которыми он работал раньше, а ненавязчивое консольное рубилово а-ля **Baldur's Gate: Dark Alliance**. «От североамериканских разработчиков ролевых игр «старой закалки» уже можно не ждать, — с некоторым сожалением признается Джош, — такие игры теперь могут делать только ваши (русские. — Прим. ред.), да еще немецкие и французские девелоперы». JRPG (японские ролевые игры) Джош не любит: «В RPG должна быть свобода, должен быть выбор, а у японцев их нет и в помине — вас просто за поводья тащат по сюжету. Возможно, тут просто скажется разница в менталитете, но мне JRPG не нравятся. И в особенности их сценарии с приторными love story. А вот **Fable** — это просто сказка какая-то».

Во время разговора в кафе, где мы угощали Джоша яблочным соком (Соьер пьет только его, и никакие другие напитки), выяснились совсем уж драматические подробности. Как оказалось, Соьер ни разу не выезжал за пределы двух штатов (!) и посещение КРИ для него — первая зарубежная поездка в жизни. Джош тоже без ума от России (еще один!), очень любит Чехова и иконопись. Он даже хотел съездить на могилу Чехова, но, узнав, что она находится в Ялте, расстроился и решил ограничиться посещением его памятника в Москве.

Наше приватное интервью с Джошем, которое было сделано после всей чехарды с КРИ-2005, обязательно ищите в нынешнем выпуске «Видеомании»!

рые тогда еще не носили имя Novic&Co, обули в хрустальные туфельки и привели к добрым принцам из продюсерского отделения «Нивала». Те мигом предложили сделать из модификации коммерческий проект. Ударили по рукам.

Ждать «Серп и молот», меж тем, осталось совсем уже недолго — игра ориентировочно выйдет в мае месяце. Никаких пересечений с сюжетами «Операции Silent Storm» и «Операции Silent Storm: Часовые» не наблюдается: панцеркляйны сданы во вторчермет, а на место сумасшедшим террористам пришла история про советского разведчика, которого в 1949 году забросили в англо-американский сектор оккупированной Германии. Обычная

разведывательная миссия совсем скоро превращается в настоящий детектив: спецслужбы плетут свои хитрые интриги, злодеи готовятся начать Третью мировую, а разбираться во всем этом придется нам — скромному офицеру ГРУ. Кампания, надо сказать, нелинейная: действия игрока напрямую влияют на развитие сюжета, и даже концовок несколько штук. На глобальной карте помимо иконок, обозначающих миссии, присутствуют часы — если, например, где-нибудь в деревеньке получить задание, которое нужно выполнить за три часа, то через три часа и одну минуту оно обязательно пропадет. Очень развитыми стали RPG-элементы: диалоги в игре разветвленные, с множеством вариантов ответов. При этом более ум-



Кто-то не хотел пустить нас на мост. Пришлось убить.

ный персонаж будет иметь куда больше возможностей заговорить зубы собеседнику — прямо как в *Fallout*. Работает «система сил»:

А ЗАВТРА ВОЙНА. В КОСМОСЕ



Яна (1/2 Александра Зорича). Устоять перед такой милой улыбкой невозможно.

Александр Зорич — пожалуй, один из самых удивительных писателей-фантастов на планете. Дело в том, что он состоит из двух половинок: **Дмитрия Гордевского** и **Яны Боцман**. И поэтому Александр может улыбаться сразу двумя улыбками. Давать два автографа одновременно. Быть в один и тот же миг в двух разных местах, наконец. Вот, например, пока Дима гулял по холлам и коридорам «Космоса», Яна сидела с нами в одном из многочисленных гостиничных кафе и давала интервью. Удобно ему, Зоричу, аж завидуешь.

Не так давно мы уже брали интервью у Александра Зорича. Но Дима с Яной оказались людьми настолько открытыми, добрыми и душевными, что общаться с ними хочется снова и снова. Да и тема интересная подоспела: по трилогии «Завтра война» умельцы из новосибирской компании **CrioLand** создают одноименную игру. Ну как тут не задать несколько вопросов? Тем более что превращением книг в сценарий занимаются сами Дима и Яна.

«Игромания» ([И]): Яна, какие впечатления у вас оставляет процесс «перевода» книги на язык, понятный игрокам?

Яна Боцман ([Я]): Забавные. Дело в том, что «игронизация» — это как кино по книгам: многое, очень многое теряется. В «Завтра войне», например, осталась военно-космическая линия, а вот некоторые другие элементы сюжета пропали. В основном, конечно, это коснулось лирики, что очень и очень неприятно. Временами даже чувствуешь себя какой-то «проституткой».

[И]: С чем вам тяжелее всего было расставаться?

[Я]: С женскими персонажами. В книге главный герой был влюблен сразу в двух девушек. И читателям, конечно, было интересно, с кем же он в конце останется? В игре он, увы, не останется ни с кем.

[И]: А добавлять к сюжету книги что-нибудь пришлось?

[Я]: Да. Для игры мы сделали целую сюжетную линию длиной в десять миссий. С пиратами! Дело в том, что в большинстве игр, книг и фильмов про космос пираты созданы по некоему шаблону. Мы постарались от него отойти. У нас есть две пиратских корпорации, которые борются за влияние. Одна помешана на гражданстве. Предводитель второй — сумасшедший сукин сын, да еще и религиозный. Обе они, разумеется, занимаются пиратством, но для них это не самоцель.

[И]: А сильно ли отличаются игровые сценарии от литературы?

[Я]: Да. Подготовка сценария для игры — процесс творческий, но это не литература, а скорее креатив. Приходится, например, придумывать множество персонажей, сотни. И все это — характеры, внешний вид, поведение — в «очищенном», оторванном от книги виде. Единственное, что в игровом сценарии остается от литературы, это диалоги.

[И]: Ну и как контакт с CrioLand — устойчивый? Ругань в эфире не стоит, надеюсь?

[Я]: Нет, разработчики нас очень радуют. Когда мы начали работать с CrioLand, то очень боялись, что они скажут что-то вроде: «Вот, у нас все и так было хорошо. А теперь дали этих людей со стороны, чтобы лучше продавалось, — слушай их теперь». Но потом как-то сработались. Вообще, мы очень жалеем разработчиков. Можем даже целый эпизод переписать заново, чтобы им легче было. С другой стороны, если надо, то мы можем потребовать переделать почти любой эскиз, модель, чтобы соответствовали атмосфере. Впрочем, бракуем что-то мы очень редко — в CrioLand работают понятливые ребята.

Очень, кстати, плохо, что разработчики сидят в Новосибирске, издатели — в Мос-

кве, а мы — в Харькове. Переписываться приходится каждый день. **Мирошников, Герасев**, девушка, которая делает анимацию, молодой человек, который делает костюмы, — каждому из них порой приходится писать до десяти писем в день. Очень сложно.

[И]: А как вам сама игра?

[Я]: Очень понравилась графика: взрывы, стрельба. Физика, опять же, неплохая.

[И]: А вообще играете много?

[Я]: Нет. Раньше, когда студентами были, — да, играли много. В *Mortal Kombat* — вообще месились. Сейчас же времени нет. Так, в «Ил-2 Штурмовик» поигрываем иногда.

[И]: Есть ли желание отдать на растерзание игроделам еще какую-нибудь вашу книгу?

[Я]: Да, очень хотим провернуть такой трюк кое с чем из нашего фэнтези. Уже даже организовали маленький тендер — от разработчиков нет отбоя.

[И]: Отечественные разработчики анонсировали сразу несколько игр по книгам известных писателей. Как вы считаете, пойдет ли такое сближение на пользу литературе и играм?

[Я]: Считаю, что да. Во-первых, компьютерные игры будут популяризовать чтение: пройдет человек игру до конца, а потом и книжку в руки возьмет. Во-вторых, большинство игр, причем не только отечественных, не могут похвастаться сильным сюжетом. Совсем другое дело, когда работает профессиональный писатель.



Яна раздает автографы на стенде «Игромании».

AMD 64-битная эра начинается сегодня



Компания **AMD** и журнал **"Игромания"** проводят конкурс, ответив на вопросы которого вы сможете выиграть ценные призы:

- 🏆 **1 место** - системный блок на базе процессора **AMD Athlon™ 64**
- 🏆 **2 место** - акустическая система
- 🏆 **3 место** - MP3-плеер

Все, что от вас требуется, - ответить на вопросы конкурса и выслать их на электронный адрес **amd@igromania.ru**, либо на адрес редакции:

111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания".

Итоги конкурса будут подведены в ближайших номерах "Игромании"

ВОПРОСЫ конкурса

1. Когда и где была основана компания AMD?

- a) в 1971 году, Анкоридж, штат Аляска, США
- b) в 1969 году, Саннивейл, штат Калифорния, США
- c) в 1968 году, Копенгаген, Дания
- d) в 1965 году, Редмонд, штат Вашингтон, США

2. Что означают буквы в названии компании AMD?

- a) American Micro Devices
- b) Absolute Micro Development
- c) Advanced Micro Devices
- d) Advanced Microsolutions Development

3. Какие серии настольных процессоров сейчас выпускает AMD?

- a) AMD Sempron™, AMD Athlon™ XP, AMD Athlon™ 64, AMD Athlon™ 64 FX
- b) AMD Duron™, AMD Athlon™ 64, AMD Athlon™ 64 FX, AMD Opteron™
- c) AMD Sempron™, AMD Duron™, AMD Athlon™ 64, AMD Athlon™ 64 FX
- d) AMD Sempron™, AMD Athlon™ 64, AMD Athlon™ 64 FX

4. Под какие разъемы выпускался/выпускается AMD Athlon™ 64?

- a) Socket 754, Socket 939, Socket 940
- b) Socket 940, Socket 754, Socket A
- c) Socket 939, Socket 754

5. Совместим ли AMD Athlon™ 64 с 16- и 32-битными играми?

- a) Нет, работает только с 64-битными играми
- b) С 32-битными еще совместим, но не с 16-битными
- c) Совместим и с теми и с другими

6. Что позволяет технология Cool'n'Quiet™?

- a) технология Cool'n'Quiet™ AMD сокращает энергопотребление и уровень шума путем снижения частоты процессора и скорости кулера при малых нагрузках
- b) разгонять процессор
- c) уменьшать шум во время пауз при проигрывании музыки

7. Что такое AMD Enhanced Virus Protection (NX-bit)?

- a) блокирует исполнение вирусов, использующих метод атаки "переполнение буфера"
- b) антивирус и Firewall в одном флаконе
- c) набор утилит по борьбе с интернет-червями

8. Какие настольные процессоры поддерживают 64-битные вычисления?

- a) AMD Athlon™ 64 FX, AMD Athlon™ 64, AMD Sempron™, AMD Athlon™ XP
- b) AMD Athlon™ 64 FX, AMD Athlon™ 64
- c) Только AMD Athlon™ 64

с бандитами можно враждовать, а можно и дружить, но за дружбу эту, как всегда, придется расплачиваться. Стили игры несколько: хотите — полагайтесь на свой длинный язык, хотите — на еще более длинный ствол снайперской винтовки.

Возможно, после прочтения этих слов у многих из вас создалось впечатление, что «Серп и молот» — игра, ориентированная первым делом на одиночное прохождение. Это не так — наемники, готовые пополнить вашу команду, будут, хотя и не в таком большом количестве, как в «Операции Silent Storm». Собрать команду придется в процессе прохождения игры, разыскивая бойцов по барам, притонам, лагерям бандитов и прочим значимым местам. Взятые в коллектив граждане сразу же начнут демонстрировать командиру свой норов: ругаться друг с другом, высказывать веское «фи!» насчет принятых нами решений. Наемник-американец, например, никогда не простит игроку атаку на базу своих земляков.

Ну и самое приятное — множество нововведений и добавлений не погребли под собой все то, что мы так любили в «Операции Silent Storm». На месте и продуманная, сбалансированная боевая система (изменения в нее, конечно, внесены, но не очень серьезные), и графический движок, который даже по прошествии двух лет продолжает поражать. А это значит — поиграем!

АДРЕНАЛИН-ШОУ

Жанр: Аркадный автосимулятор
Издатель/Разработчик: 1C/Gaijin Entertainment
Дата выхода: 2-й квартал 2005 г.

В то время как другие разработчики привлекали на свои стенды главным образом открытой демонстрацией женских прелестей (про игры все вспоминали в последнюю очередь), Gaijin Entertainment показывали именно то, чем, по идее, и положено было



Упс, мы только что пропустили шоткат.



Красотка в купальнике — это, как вы понимаете, наш пилот.

завлекать в первую очередь. То есть играми. Из всех проектов команды больше всего нам приглянулась аркадная автогонка «Адреналин-шоу».

За время, прошедшее с момента нашего знакомства с проектом (а мы уже рассказывали о нем в прошлом году), «Адреналин-шоу» из непонятных снулых гонок превратилась в игру с таким бешеным драйвом и запредельными скоростями, что ее уже успели окрестить «русским Burnout 3». Ощущение скорости в игре просто феноменальное, а когда включаешь нитроускорение, машина так и вообще чуть ли не на дыбы встает. Но и это, в принципе, так, цветочки. Настоящие ягодки начинаются тогда, когда выясняется, что при помощи нескольких нехитрых комбинаций клавиш можно заставить машину выполнять натуральные акробатические трюки — переворачиваться на дороге, лететь вверх тормашками и так далее. Подобное лихачество, понятное дело, всячески поощряется, а на трассах, как и в Need for Speed Underground, часто встречаются шоткаты — места, где можно здорово срезать дорогу.

При всем этом аркадном безобразии в «Адреналин-шоу» нашлось место и менед-

жменту. Игрока олицетворяет соблазнительное альтер-эго (на выбор одиннадцать девушек-пилотов, и у каждой своя манера вождения). Победа в гонках является не самоцелью, а средством достижения высокого рейтинга, который позволяет заключать более выгодные рекламные контракты и тем самым зарабатывать деньги на новые болиды и запчасти для них. Модели машин (всего их восемь) вымышленные, но все они спроектированы настоящими автодизайнерами. Автомобили можно и нужно тюнинговать — это не только улучшает их внешний вид, но и положительно сказывается на рейтинге. Особое значение имеют шоу-девайсы, наделяющие машину совершенно фантастическими возможностями: одна из таких штук, например, позволяет... кувиркаться в воздухе (прямо как грузовик «Горсвета» в «Ночном дозоре»). Повреждения будут, но лишь косметические — это же все-таки не хардкорный симулятор. Что же касается музыки, которая в такой игре обязательно должна быть на высоте (что за гонка без ударного саундтрека), то она состоит из композиций рок-группы «Черный обелиск» (www.blackobelisk.ru), ремиксов «Пургена» и какой-то песни «Би-2» на английском.

ЖЕНЩИНЫ СТЕПАНА ЧЕЧУЛИНА

Прошлогодняя КРИ была выставкой пуританской: соблазнительных женщин с собой привезла только компания K-D LAB, стенд которой сразу же стал самым популярным у фотокорреспондентов. Отправляясь на нынешнюю КРИ, мы, признаться честно, ожидали чего-нибудь похожего и готовились покорно бродить по стендам, проводя почти все время в компании волосатых программистов, заросших программис-

тов и прочих разработчиков. А потом... потом мы вошли в гостинцу «Космос» и Степа увидел их. Главредатор наших дисков на три дня выпал из жизни, ведь ему хотелось сфотографироваться со всеми симпатичными девушками на этой выставке. А такие встречались почти на каждом крупном стенде.

Некоторые компании, кстати, не ограничились простой эксплуатацией фигур и улы-

бок своих барышень. На стенде «Акеллы» в «прямом эфире» ваяли боди-арт: тело обнаженной красавицы облачали то во флаг военно-морского флота СССР, то в непонятные восточные картины. Geleos разогревал интерес к Lada Racing Club при помощи дерзкого (правда, местами). Ну а «Бука» привела на свой стенд двух девочек-зайчиков а-ля Playboy, к которым то и дело выстраивались очереди из желающих сфотографироваться.



На стенде «Гелеоса» властвовали самые настоящие тигрицы. На секунду отведешь взгляд — растерзают.



На стенде «Гелеоса» властвовали самые настоящие тигрицы. На секунду отведешь взгляд — растерзают.



А вот блондину со стенда «1С» большинство посетителей признали самой красивой на КРИ-2005. И это, между прочим, справедливо.

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordaj лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

WEHRWOLF

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Discus Games/Electronic Paradise
Дата выхода: Середина 2006 года



Можно ли будет порулить всей этой техникой, пока не знает никто.

Экшен **Wehrwolf** от украинской команды **Electronic Paradise** метит в пока еще не занятую другими играми нишу — в конкуренты **Call of Duty**, **Medal of Honor: Allied Assault** и иже с ними. **Wehrwolf**, если кто не знает, это бункер Гитлера, который находился на территории Винницкой области и охранялся как зеница ока — патрули, набранные из самых элитных немецких войск, безжалостно отстреливали всех, кто появлялся в радиусе нескольких километров от объекта, а зенитное подразделение сбивало любые самолеты, пролетающие над ним, даже немецкие. Сам бункер представлял собой внушительное подземное сооружение из восьми этажей и был засекречен до такой степени, что до сих пор доподлинно неизвестно, что же там прятали, — фашисты перед отступлением якобы взорвали его. По официальной версии это была всего лишь ставка Гитлера, но, как говорится, на то она и официальная версия. Согласно неофициальным же версиям, строительство бункера было начато еще до войны самим СССР (немцы возвели его меньше чем за год, к апрелю 1942 г. — что нереально, учитывая сложность сооружения), и именно поэтому после отступления фашистов советские спецслужбы стерегли его столь тщательно. По некоторым данным, на его территории в разгар войны вели переговоры Гитлер и Молотов.

Что же до самой игры, то ее сюжет построен на событиях, произошедших с Николаем Кузнецовым, разведчиком из отряда особого назначения «Победители», которому дали приказ выяснить, что находится в бункере и почему он так охраняется. В реальности у него это так и не получилось, но в игре, разумеется, все в точности наоборот. Что конкретно он там нашел, нам, увы, так и не сообщили («Пусть это будет сюрпризом», — загадочно улыбаются разработчики.), зато рассказали много других интересных деталей. Игра создается на базе собственного движка **Electronic Paradise**, который без труда отрисовывает как огромные открытые пространства, так и детализированные закрытые помещения. Авторы не скрывают, что их целью является игра, насыщенная действием и изобилующая постоянными неожиданностями — то есть скрипты используются по максимуму. Оружие для пущей аутентичности создается по специально закупленным образцам. Обещан большой выбор техники и даже лошади (!), но хватит ли у девелоперов времени на то, чтобы добавить все это в игру, пока неясно. Степень готовности **Wehrwolf** составляет сейчас не более 30%, так что до середины следующего года ее можно не ждать.

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: 1C/DVS
Дата выхода: 2005 год



Ни за что не поверите, но это все-таки стратегия.

У стенда «1С» весь наш редакторский состав дружно застыл столбом и на добрых пять минут потерял дар речи — там восседала такая роскошная девушка в таком изысканном платье (обязательно ищите ее фотографии где-нибудь по соседству!), что мы враз забыли обо всех остальных дамах и вообще о том, зачем мы туда пришли (что характерно, эта девушка приглянулась и большинству наших знакомых — и это при том, что она, в отличие

от основной массы других booth babes, была полностью одета!). Через какое-то время зондеркоманда «1С» все-таки привела нас в чувство и растащила по своим стендам — показывать новые проекты. Честно признаемся, слушали вполуха и вполглаза (второе ухо и второй глаз в это время неотрывно следили за Ней), так что уж не взыщите.

«Восхождение на трон» — это история наследника короля, который волей судеб лишился своей страны и близких. Внезапное нападение врагов застало его врасплох, и спастись ему удалось только благодаря придворному магу (перед смертью он телепортировал главного героя на другой конец света). Молодому королю придется начинать все с нуля — искать союзников, средства и армию, чтобы вернуть принадлежащий ему по закону трон. Сразу после телепортации игрок встает перед выбором — быть магом или воином (первый не может в дальнейшем использовать самых сильных юнитов, второй будет вынужден отказать от самых мощных заклинаний). Разработчики уверяют, что по духу игра ближе всего к **Heroes of Might and Magic** и **Age of Wonders**, но внешне она похожа скорее на какой-то слэшер от третьего лица. По карте герой и его бригада передвигаются в реальном времени, но как только

«ИГРОМАНИЯ» НА КРИ 2005



Читатели на три дня перегородили дорогу к нашему стенду и требовали журналов, призов и автографов.

Представьте, что на дворе все еще первое апреля, а вы стоите возле входа в гостиницу «Космос». Итак, заходим внутрь, поворачиваем направо, поднимаемся по лестнице, потом проходим мимо стендов «Акеллы», «Нивала», «Нового диска», «Буки», «Никиты» и мы упрямся... угадайте, во что? Нет, вы ошиблись — не в стенд издательства «Техномир». Упрямся же мы в огромную толпу наших читателей. Ну а уже где-то там, в глубине, затерялся стенд. На нем — наш гость **Тимур Хореев**, фотокорреспондент **Денис Валеев**, редакторы **Андрей Александров**, **Николай Арсеньев**, **Игорь Варнавский**, **Степан Чечулин**, главные редакторы **Александр Кузьменко** и **Николай Пегасов**, PR-менеджер **Николай Фролов**. Ну и, конечно же — наша очаровательная **Дарья Борисовна Новоторцева**, которая, из-за невнимательности барышни, проводившей регистрацию, на некоторое время стала **Новоторцевой**.

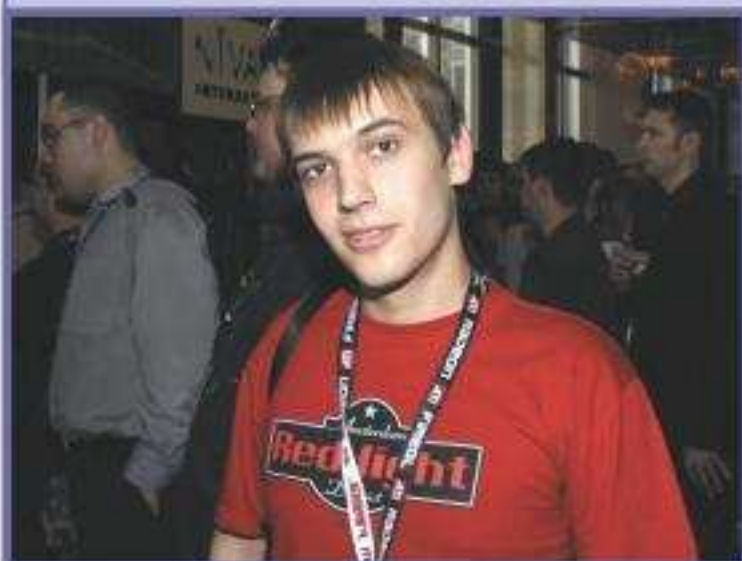
Признаться честно, коллектив нашего журнала был несколько шокирован таким вниманием со стороны вас, читателей. Все три дня мы раздавали автографы, выслу-

шивали благодарности, пожелания и критику (порой очень конструктивную), фотографировались. И хором хотим сказать вам: СПАСИБО! Было очень приятно увидеть людей, для которых мы работаем, и пообщаться с ними.

Разумеется, не обошлось и без различных интересных мероприятий. Любой желающий мог со скидкой приобрести один из номеров «Игромании», «Лучших компьютерных игр» или «Мира фантастики» и, заполнив анкету, принять участие в конкурсе. Призы были самые разнообразные — от компьютерных игр и до кокетливо светящихся ковриков для мышек. Кроме того, наш стенд посетил **Александр Зорич** (писатель-фантаст, автор трилогии «Завтра война»), который провел свой собственный конкурс: с увлекательными вопросами и целой коробкой подписанных книг в качестве призов.

Ну и напоследок — благодарности спонсорам, которые предоставили нам призы. Это компании **Captain Flint**, **Game Factory Interactive**, **Platronics**, «Акелла», «Новый диск» и «Руссобит-М».

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО



Так уж получилось, что я — единственный из редакции, кто побывал на всех трех КРИ. Я видел, чем она была в 2003 году, и видел, чем стала в 2005-м. За все прошедшее время КРИ серьезно заматерела. Из того местечкового форума, что произошел два года назад в одном из обшарпанных корпусов МГУ, мероприятие выросло в полноценный аналог серьезных западных конференций, вроде Game Developers Conference. Но даже это не главное. То, что КРИ до сих пор существует — да не просто существует, а с каждым годом наращивает все новые мускулы, — лишний раз доказывает, что в России все-таки есть индустрия компьютерных игр. И она, что самое отрадное, друзья, тоже развивается.

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН



КРИ 2005 запомнилась прежде всего небывалым числом симпатичных девушек, которые не только украшали стенды крупных компаний, но и постоянно разгуливали по выставке и буквально зазывали с ними сфотографироваться.

Порадовало то, что в этом году на выставку пришло намного больше народу, чем в прошлом. Значит, КРИ все так же интересна. Не порадовало — малое количество действительно интересных проектов. Но в целом КРИ 2005 вызвала у меня исключительно положительные эмоции, ибо только на таких выставках можно за один день взять автограф у Зорича, пожать руку Levelord'у и сфотографироваться с уймой красивых девушек.

ИГОРЬ ВАРНАВСКИЙ



Чем больше запомнилась КРИ? Буду неоригинален: голыми девушками. Такого количества обнаженного женского тела не было еще ни на одном отечественном игровом шоу. Российские игроделы зактули даже ЕЗ — пусть там девушек в десятки раз больше, но голых вы не увидите (США — очень пуританская страна). Информация о том, какой разврат творится на нашей КРИ, дошла даже за океан. Один наш знакомый разработчик из США сказал: «Говорят, у вас там голых ба... (вырезано цензурой) девушек показывали? Правда, что ли? Эх, а у нас здесь на Game Developers Conference одни только двухсоткилограммовые бородатые программисты. Ежели народ прознает, все дружно умотают на КРИ, а на GDC забьют большой толстый болт».

АНДРЕЙ АЛЕКСАНДРОВ



Начну, наверное, с гадостей. Разумеется, КРИ еще есть куда расти — организация чуточку хромает. Местами — очень тесно, местами — очень душно. Регистрировали непроизвольно долго. Получить информацию о том или ином мероприятии иногда было сложно. Не было налажено взаимодействие между стендами компаний, и в результате звук пытающихся перекричать друг друга колонок сливался в громкий и очень раздражающий гул.

Впрочем, все это придет с опытом. КРИ проходит уже третий год, и за этот короткий срок она заслужила право называться главным мероприятием отечественной игровой индустрии. А это — очень большое достижение, которое заслуживает самого настоящего уважения.

НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ



В прошлом году мне так и не удалось попасть на КРИ — дела, работа. На этот раз я все-таки вырвался и не пожалел об этом. На выставке было на что посмотреть — тут вам и разработчики игровых хитов собственной персоной, и свежие, только что анонсированные проекты.

На КРИ в этот раз присутствовал почти весь редакторский состав «Игромании». Нам более чем приятно было видеть большое количество читателей у стенда журнала, где мы проводили конкурсы и разыгрывали ценные призы.

Жаль только, что выставка оказалась не такой большой, как я себе представлял. Но уверен, в следующем году она будет еще насыщенной и еще масштабней.





Битвы можно вести и внутри города — пока не падут последние защитники.



Лавируем в астероидном поле. Космос, как всегда, поражает красотой.



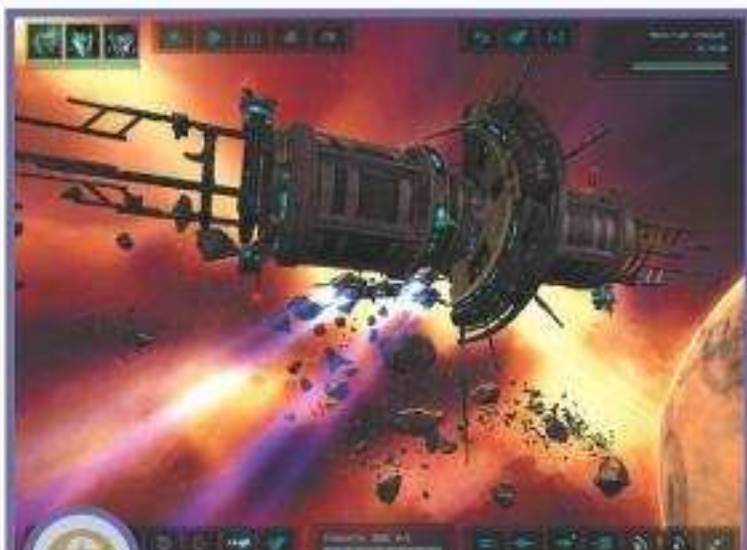
Нет, главный герой идет не с пляжа нудистов. Просто с убитых врагов можно снимать одежду.

они оказываются рядом с противником (точнее, в определенном радиусе от него), действие сразу переходит в пошаговый режим. Выход за пределы этого радиуса равносителен сдаче без боя.

В общей сложности на стороне героя может быть десять подразделений по шестнадцать юнитов в каждом как максимум (при этом чем круче юниты, тем жестче лимит на их количество — драконов, например, может быть не более двух). Герой тоже может участвовать в битве как отдельная боевая единица и кастовать заклинания. Явного упора на экономику, как в тех же Heroes of Might and Magic, здесь нет: захватываете новый город, и сумма налоговых поступлений сразу же увеличивается — только и всего. Чтобы игроку не пришлось наматывать по карте сотни километров, в каждом населенном пункте есть телепорт, который доставит вас куда нужно. С самым главным вопросом — «когда?» — все более-менее определенно: игру можно ждать не далее как в конце текущего года.

ENOSTA: DISCOVERY BEYOND

Жанр: RPG
Издатель/Разработчик: Акелла/Kvazar Studio
Дата выхода: Осень 2005 года



Космическая станция, похоже, разорена. Так что чаю с пирогами нам здесь не предложат.

«Это-не-звездные-волки. Это-не-звездные-волки. Это-не-звездные-волки», — скороговоркой повторял Сергей Еркин, PR-менеджер компании «Акелла». Мантра, однако, не помогала: вот на стенд нахлынула очередная ватага пионеров, которые, толкая друг друга и неприлично тыкая в монитор, начали наперебой кричать: «Гляди — «Звездные волки»!». «Это-не-звездные-волки. Это-не-звездные-волки», — грустно отвечал им Сергей.

Происходящее на экране действительно очень напоминало «Звездных волков»: похожие космические пейзажи, маленькие звездолеты, сражающиеся друг с другом, вид от третьего лица. Но мы уже в курсе — это-не-

звездные-волки. Это — **Enosta: Discovery Beyond**, межпланетная RPG от мало кому известной **Kvazar Studio**. Да, именно RPG — безо всякого намека на тактику. Сюжет прост: есть три звездных системы, медленно, но верно пожираемые Мраком. Есть всякий люд, которому не повезло остаться в этих системах: патрульные, бандиты и прочие ошметки некогда могучей цивилизации. И есть скавенджеры — граждане, которым очень не хочется сгинуть во Мраке. Они копаются в космических помойках, враждуют друг с другом и разыскивают информацию, способную помочь им попасть на Рай — планету, где нет Мрака, а есть вино, красивые женщины и уютные пляжи для употребления первого и второго.

Процесс поисков Рая больше всего напоминает **Diablo** (боже, как же популярно в последнее время стало копировать старушку!), но в космосе. Мы болтаемся по системам (которые, кстати, огромны — для того чтобы облететь одну, нужно минут тридцать, не меньше), выполняем простенькие задания, уничтожаем врагов и забираем трофеи своей посудины всяким ценным барахлом. Потом короткий визит на ближайшую станцию, закупка оружия и оборудования и получение порочки новых заданий.

Сражения в космосе выглядят очень оригинально. Помимо главного калибра, почти на всех истребителях стоит несколько турелей, которые автоматически обстреливают противников. Скавенджеры побогаче предпочитают летать в сопровождении нескольких ведомых — бой в этом случае принимает совсем другие масштабы.

Про графику уже говорилось в самом начале — натуральные «Звездные волки». И это, надо сказать, неплохое сравнение. А вот отсутствие многопользовательского режима настораживает — очень многие любят играть в подобные игры именно по сети. Впрочем, «сингл» **Enosta** выглядит весьма многообещающе — интересные возможности, динамичные бои, любимый многими из нас космос, наконец! Так что обратить внимание на выходящую уже осенью игру, пожалуй, стоит.

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Жанр: RPG
Издатель/Разработчик: 1C/1C
Дата выхода: Зима 2005 года

После «Восхождения на трон» мы перешли к дегустированию другого проекта «1C», выставившегося по соседству, — ролевой игры «**Санитары подземелий**». Проект сделан по мотивам одноименной книги не нуждающегося в представлении Дмитрия «Goblin»

Пучкова (он, кстати, тоже был на КРИ, но остался почти незамеченным). Действие разворачивается в недалеком будущем, на планете-тюрьме (Butcher Bay, ага), заселенной исключительно осужденными преступниками. Правительству стало известно, что эски не сидят сложа руки и всюю строят космический корабль, чтобы покинуть планету. Понимая, чем это грозит, власти сбрасывают на нее под видом заключенных четырех спецназовцев, поручив им разобраться в происходящем и сорвать планы преступников. Приземление прошло неудачно: один из спецназовцев погибает, двое других попадают в руки работоторговцев, а на свободе остается лишь один боец по имени Кабан. От его лица нам и предстоит играть.

Выглядят «Санитары подземелий» как нечто среднее между **Diablo** и **Baldur's Gate**. Акцент явно смещен в сторону битв: практически на каждом шагу кто-нибудь да лезет под раздачу. Игру можно в любой момент поставить на паузу, обдумать все хорошенько и раздать приказы. Как обстоят дела с сюжетом, сказать трудно, но то, что мы видели (в некоторых диалогах есть возможность выбора реплик; противники, с которыми мы сражались в самом начале, уже на втором уровне стали союзниками), внушает некоторые надежды. Несмотря на то что игра все-таки делится на отдельные локации, ее мир представляет собой единое целое, и вы всегда можете вернуться на любой из предыдущих уровней. А вот деталь, которой не было еще ни в одной игре: надев маску, главный герой может творить любые непотребства, не опасаясь, что в будущем его будут преследовать жертвы — ведь в маске его никто не узнает. В фундамент залит движок «Магии крови», так что за визуальную сторону можно не бес-



За время жизни на изолированной планете заключенные успели разделиться на несколько враждующих кланов.

покоиться. Смотрятся «Санитары подземелий» уже сейчас довольно зрело (полностью готовы все уровни, написаны все диалоги), но, по словам разработчиков, игра готова не более чем на 40%. Однако до конца года они обещали выпустить ее железно.

RAIDERS OF THE LOST CASINO

Жанр: Adventure/Fighting/Shooter/Racing
Издатель/Разработчик: Akenna/Centauri Production
Дата выхода: Осень 2005 года



Разговаривать с человеком, у которого в руках та-а-акой молоток, нужно очень уважительно.

Свое собственное казино — это клево. Это неоновые огни и шикарные залы, в которых статные джентльмены, надравшись в стельку, проигрывают целые состояния. Это красивые девушки, только и думающие о том, как бы поскорее прыгнуть в постель к хозяину целого казино. Это десятки, сотни тысяч долларов прибыли ежедневно, наконец...

Главного героя игры **Raiders of the Lost Casino**, по идее, можно поздравить — папа его склеил ласты, оставив в наследство семейное казино. Жизнь вроде бы состоялась. Но нет, не все так просто. Конкуренты не дремлют — один злобный дядечка, скупивший все казино в округе, отсыпает горстку монет полицейским, и они упекают нашего героя за решетку. Через некоторое время мы сбегает, находим папашиного друга, после разговора с которым приключения разгорятся еще более ярким пламенем. Оказывается, батенька был связан с некой древней тайной — и вот уже из-под земли начинают лезть трупы, а сумасшедшие бабульки вызывают нас на дуэль.

Raiders of the Lost Casino старается доставить удовольствие игроку сразу несколькими способами. «Стержень» игры — адвенчура-бродилка. Мы путешествуем по улицам, заходим в бары, копаемся в мусорных ящиках, общаемся с окружающим народом. Квесты, сбор предметов — все на месте. По словам разработчиков, основная цель Raiders of the Lost Casino — развлекать людей, поэтому ме-



Пива? Нет проблем!

сто сложных головоломок здесь займут простые, но забавные задачки. Когда же игроку это дело начнет надоедать, *Raiders of the Lost Casino*, хитро ухмыльнувшись, преобразуется... например, в тир! Мы бредем по кладбищу и, елозя прицелом, отстреливаем вышедших сказать нам «здрасьте» зомби. Такое вот развлечение — несерьезное, «приставочное», но очень веселое. А еще, помимо тира, в игре будут пародийный файтинг и гонки.

Добрых слов заслуживает графика игры. Локации, люди, предметы — все нарисовано в забавном мультяшном стиле. Мимика и поведение персонажей настолько комичны и неуклюжи, что иногда отрываешься от мышки и клавиатуры просто для того, чтобы похохотать. Графический движок тоже не подвел — до суперсовременных экшенов ему, конечно, далековато, но и убогой картинка не выглядит.

Разработкой *Raiders of the Lost Casino* занимается чешская компания **Centauri Production**, из-под пера которой не так давно вышла очень средненькая авантюра **Gooka: The Mystery of Janatris** (русское название — «**Тайны планеты Джанатрис**»). Издателем игры (обратите внимание — не русским издателем, а издателем вообще) является компания «**Акелла**». Вряд ли *Raiders of the Lost Casino* станет хитом и прославит «волков» на весь мир — слишком уж несерьезный проект, да и жанр не самый удачный. Но вот скоротать за игрой несколько вечеров, пожалуй, получится — по крайней мере, почти все время, проведенное за *Raiders of the Lost Casino* на стенде «Акеллы», я искренне и очень громко смеялся, распуская посетителей.

WARFARE

Жанр: RTS
Издатель/Разработчик: GF/МиСТ ленд — ЮГ
Дата выхода: Осень-зима 2005 года

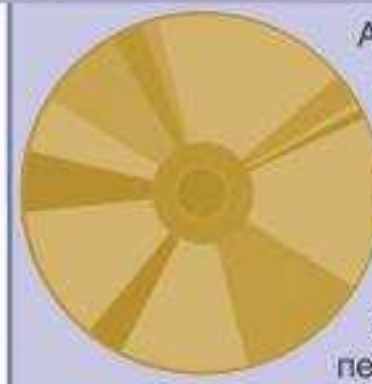


Похоже, по арабам только что
врезали с воздуха. Американская
армия в своем репертуаре.

На стенде **Intel** компания «**Мист ленд — ЮГ**» предлагала всем желающим посетить берег Персидского залива. Пока, правда, в качестве туристов: по новой **RTS Warfare** показывали лишь ролик, потрясающе зрелищный, захватывающий, но, к сожалению, совсем не интерактивный. Впрочем, сотрудники «**Игромании**», как всегда, нашли секретную щелочку, пролезли в нее и поиграли в текущую версию игры. Впечатления — самые что ни на есть положительные. Первое, чем берет **Warfare**, — это своей зрелищностью. Графический движок игры мускулист и поэтому с легкостью играет сотнями тысяч полигонов, сопровождая этот процесс потрясающими спецэффектами. Не отстает и его помощник по физике — техника в игре честно перемещается, честно ве-



ВНИМАНИЕ: ФОТОРЕПОРТАЖ!



Абсолютно полный
фотоотчет о приклю-
чениях «Игроман-
нии» на КРИ'2005
непременно ищите
на наших compac-
тах и DVD в разде-
ле «По журналу/Из
первых рук»

дет бой (отдача, покачивания, встряски — все на месте) и честно гибнет.

Геймплей очень оригинален. Есть две стороны — американцы и арабы, тактика игры за которые разнится кардинально. У вояк из США в наличии база по всей Саудовской Аравии, разведка со спутниками, спецназ, табуны «Абрамсов», высокие технологии и все прочие атрибуты самой крутой армии в мире. Играть, впрочем, будет сложновато — каждый уложенный в гроб морпех вызывает массу протестов со стороны американских граждан, что сказывается на количестве подкреплений, выдаваемых игроку. Гибнуть же морпехи будут очень часто — игра начинается с того, что янки доводят-таки арабов до точки кипения и те, в отместку, начинают гонять их по пустыне. В случае с арабами игрок начнет с небольшого, плохо вооруженного отряда. Помимо США, предстоит сражаться и с правительством своей страны, которое совсем не хочет портить дружественные отношения с дядюшкой Сэмом. Стиль боя здесь совсем другой: уселся в «Тойоту», закинул пару «стингеров» в багажник — и вперед, делать «Черные ястребы» даунами. Впрочем, ближе к концу у игрока будет уже целая армия с танками и вертолетами, купленными на черном рынке или угнанными у врага.

Помимо собственно сражений игроку в Warfare предстоит достаточно много времени возиться с глобальной картой. Действия на ней — типичная «битва за территории». Есть определенное количество секторов, каждый из них имеет некоторую ценность. Так что берем и захватываем. Не хватает силенок? Ну, тогда можно направить в сектор разведчиков или диверсантов. Или, например, организовать в нем народное восстание.

Уже совсем скоро пляжи Персидского залива откроются для команды разведчиков-тестеров — игра приближается к стадии альфа-версии. Ну а потом — в конце 2005 года — на них начнут пускать и обычных игроков.



Пришлось убить. Интересный кадр: группа «Абрамсов» и «Бредли» прорвалась в тыл противника и уничтожает его ракетную артиллерию.



Игромания: old skool в полном составе.



Сергей Лукьяненко раздал уже около полутысячи автографов. Впереди еще столько же.



Старший o/y Goblin был на КРИ'2005 инкогнито. Впрочем, от нашего фотокорра его это не спасло.



Дмитрий Архипов собирает трофеи.



С момента своего прихода в KranX Production Раффа заметно повеселел. КранК же — наоборот.



Капитан первого ранга Д. Ракицкий — один из самых преданных читателей «Игромании».



НАГРАДЫ НАШЛИ ГЕРОЕВ



Джош Сойер попал под перекрестный огонь Бачинского и Стиллавина

В течение всех трех дней компетентное жюри (в которое, меж тем, входил и представитель нашего межконтинентального издания — главный редактор **Александр Кузьменко**) ходило, смотрело и выбирало. Выбирало лучшие из лучших игры и компании **КРИ 2005**. Вечером третьего апреля, в последний день конференции, состоялось именно то, чего мы так долго все напряженно ждали. Долгожданная церемония награждения лучших из лучших — игр и компаний, участников Конференции разработчиков компьютерных игр.

На сей раз организаторы решили не мудрствовать лукаво и в качестве ведущих церемонии награждения пригласили двух русских народных баянов, балагуров и просто сказочников — граждан **Бачинского** и **Стиллавина**. Сказочники, надо сказать, быстро разобрались в ситуации и стремительно отстебали всех, кто только появлялся на сцене, чтобы объявить следующего победителя (особенно, конечно, досталось бедняге

Джошу Сойеру, который, к счастью, даже не понимал, что говорили баяны, пока тот пытался выговорить фразу «V Tylu Vraga Dva»).

Так или иначе — вот они, лучшие из лучших на КРИ 2005:

Лучший дебют — «Сталинград» (DTF Games, 1C)

Лучшая игра без издателя — «Храбрые гномы: Ползучие тени» (GameOver Games)

Самый нестандартный проект — «Мор. Утопия» (Ice-Pick Lodge, Бука)

Лучшая зарубежная игра — Brothers in Arms: Road to Hill 30 (Gearbox, Бука)

Лучшая игра для портативных платформ — Мобильная «Сфера» (NIKITA)

Лучшая игра для игровых консолей — American Chopper (Creat Studio)

Приз от прессы — Компания «Новый диск»

Приз от индустрии — «Космические рейнджеры 2» (Elemental Games, 1C)

Лучшее звуковое оформление — «Корсары 3» (Акелла, 1C)

Лучшая технология — «Морской охотник» (Акелла, 1C)

Лучшая игровая графика — «Морской охотник» (Акелла, 1C)

Лучший игровой дизайн — «В тылу врага 2» (Best Way, 1C)

Лучшая игра для PC (номинация компании Intel) — Parkan II (NIKITA, 1C)

Лучшая компания-локализатор — «Акелла»

Лучшая компания-издатель — «1C»

Лучшая компания-разработчик — Nival Interactive

Лучшая игра — «Герои Меча и Магии V» (Nival Interactive)

ТРЕКМАНИЯ *SUNRISE*®

Постройте собственные трассы.
Выберите ваш автомобиль и его цвет.
Участвуйте в дневной или ночной гонке в новых ландшафтах.



Экстремальные трассы, экстремальные трюки, экстремальная скорость



NADEO

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Enemy in Sight

Жанр: Action ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Illusion Softworks
 Похожесть: Operation Flashpoint ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Не объявлена



В жизни холодная война возможно и кончилась. Но только не в головах чешских игровых разработчиков. А посему, друзья, готовьтесь к появлению очередного военного экшена о противостоянии России и НАТО — **Enemy in Sight**. Разрабатывает игру студия **Illusion Softworks**, из-под пера которой вышли такие уважаемые проекты, как **Vietcong**, **Hidden & Dangerous** и **Mafia**.

Сюжет **Enemy in Sight** в очередной раз эксплуатирует тему третьей мировой войны, которая, по задумке сценаристов **Illusion Softworks**, начнется в Европе уже чуть ли не завтра. В одиночной кампании игрок выступает в роли рядового бойца армии США, призванного под звездатолосатые знамена для борьбы с российской угрозой. Тем, кто под эти самые знамена идти не желает, обещан богатый набор дополнительных сценариев за каждую из противоборствующих сторон и многопользовательский режим. Последний поддерживает столь огромное количество игроков одновременно, что с его помощью запросто можно моделировать полномасштабные сражения. К слову, как и в **Operation Flashpoint**, в **Enemy in Sight** вовсе не обязательно ограничиваться ролью пехотинца — игроку будет доступен широчайший набор различного оружия и техники, включая танки и вертолеты.

Пожалуй, самое заманчивое в этом проекте — огромные, достоверно смоделированные части европейской территории, на которых, собственно, и будут проходить сражения. Средняя площадь каждой карты — под сотню квадратных километров. Еще большее уважение вызывает внимание разработчиков к деталям — моделируются не только холмы, реки, поля, города и деревни, но и даже интерьеры зданий.

Дата начала третьей мировой войны, разумеется, держится в секрете — так что выход игры станет для всех нас сюрпризом.



Ведущие рубрики: Алексей Бутрин и Андрей Александров

Imperial Glory

Жанр: RTS/TBS ■ Издатель: Eidos Interactive ■ Разработчик: Pyro Studios
 Похожесть: Rome: Total War ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Весна-лето 2005 года



Коммандос уволены? Похоже, что да. Легендарная **Pyro Studios**, подарившая нам сериал **Commandos**, уделяет своим бойцам-на-все-руки все меньше и меньше внимания, переключившись на другие, не менее амбициозные проекты. Один из них — стратегия **Imperial Glory**, которая выйдет уже в ближайшие месяцы.

Действие игры происходит на рубеже XVIII и XIX веков — во времена, когда не было ни Гитлера, ни коммандос. А вот мировая война никуда не делась. На выбор предложено пять великих держав: Великобритания, Пруссия, Россия, Австро-Венгрия и Франция. Каждая, разумеется, обладает своими сильными и слабыми сторонами: у кого-то сильнее флот, а кто-то может похвастаться огромными запасами ресурсов. Колошматить друг дружку эти сверхдержавы будут на огромной карте, состоящей из более чем пятидесяти наземных и тридцати морских локаций, которые очень желательно побыстрее перекрасить в «свой» цвет.

Руководство империей производится в пошаговом режиме: в нем игрок развивает производство, ведет научные исследования, занимается политикой, перемещает войска и так далее. Как только из-за забора показывается хулиган-противник, игра переходит в режим реального времени. В сражениях, как и положено, принимает участие огромное количество солдат — до двух тысяч на одной карте. Виды юнитов традиционны для тех времен: копейщики, гренадеры, фузилеры и так далее. Проходя через огонь сражений, подчиненные, разумеется, будут становиться опытнее, начиная разить врага с все большей силой. Еще один интересный момент — полноценные морские сражения, что пока является редкостью для игр этого класса. Эскадры не очень большие — до шести посуди с каждой стороны, однако разработчики обещают компенсировать количество качеством и предоставить в распоряжение игрока огромный ассортимент военно-морских хитростей.

Под стать игре и графический движок — размашистый, внушительный. Во всей красе воспроизвести самое масштабное сражение **Imperial Glory** для него проще простого.



Metal Combat

Жанр: Action/Fighting ■ Издатель: Solar Studios ■ Разработчик: Solar Studios ■
 Похожесть: One Must Fall: Battlegrounds ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
 Дата выхода: Осень-зима 2005 года



У каждой игровой платформы есть свои собственные жанровые особенности и «предпочтения». К примеру, сложно представить себе авиасимулятор весовой категории «Ил-2: Штурмовик» на Sony PlayStation 2 — столь реалистичную и сложную в управлении игру современная приставка просто не потянет. В качестве контрпримера можно упомянуть отвратительный ассортимент файтингов для PC. Однако в этом случае мы имеем дело скорее с идеологическими причинами — по нелепому стечению обстоятельств разработка файтингов для персоналок считается чуть ли не плебейским занятием. Но, ей-богу, иногда так хочется отдохнуть от сложных RPG, запутанных квестов и реалистичных симуляторов и, вспомнив старые добрые времена, полностью отдаться во власть бездумного, но красивого и захватывающего... мордобоя.

К счастью, иногда все-таки появляются разработчики, которые не считают создание файтингов чем-то зазорным и готовы не просто заняться этим нужным делом, но и даже протолкнуть в жанр парочку новых идей.

В конце этого года на прилавках магазинов появится оригинальный файтинг **Metal Combat** от компании **Solar Studios**. С сюжетом разработчики особо не извращались: игра в очередной раз эксплуатирует идею с боями роботов, на сей раз — за господство над свалкой. Конструировать железяки нам не дадут, впрочем, выбор боевых консервных банок более чем достаточен — доступно аж три с половиной десятка готовых моделей.

В основу боевой системы игры положен, как ни странно, физический движок собственной разработки под названием SubaZ. Суть вот в чем. В обычных файтингах удары и комбо, а также реакции оппонентов на них запрограммированы раз и навсегда. А вот в Metal Combat результат каждого удара просчитывается в соответствии с законами физики, что в теории должно добавить схваткам разнообразия. Набор боевых возможностей роботов весьма обширен — железяки могут бегать, прыгать, ползать, летать, красть друг у друга горячее (оно, вероятно, будет заменять в игре энергию), бить и пинать других роботов, а также сжигать и взрывать элементы окружающего интерьера.

Добавьте к вышеперечисленному полтора десятка боевых арен, поддержку многопользовательского режима, секретные уровни с «боссами» и вполне пристойную графику — и получится весьма многообещающий файтинг. Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить.



Акелла

SACRED UNDERWORLD

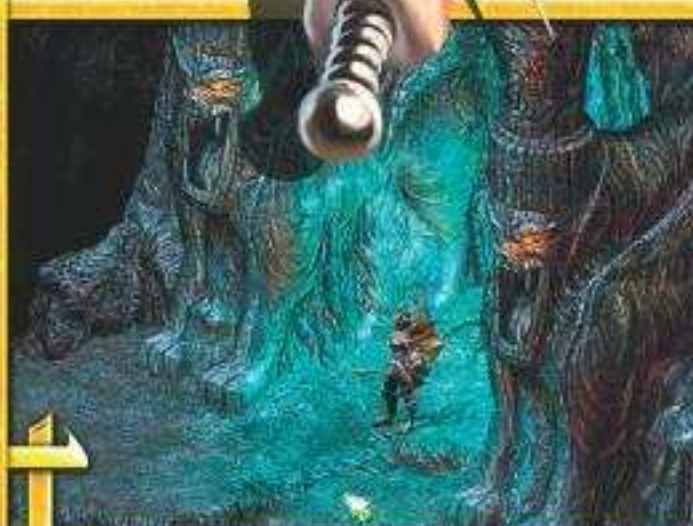
КНЯЗЬ ТЬМЫ

подземелья Анкарии



pc cd-rom

Зло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических



предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демоница (Daemon) и гном (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они

получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!

- И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- 30 абсолютно новых видов кровавожадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

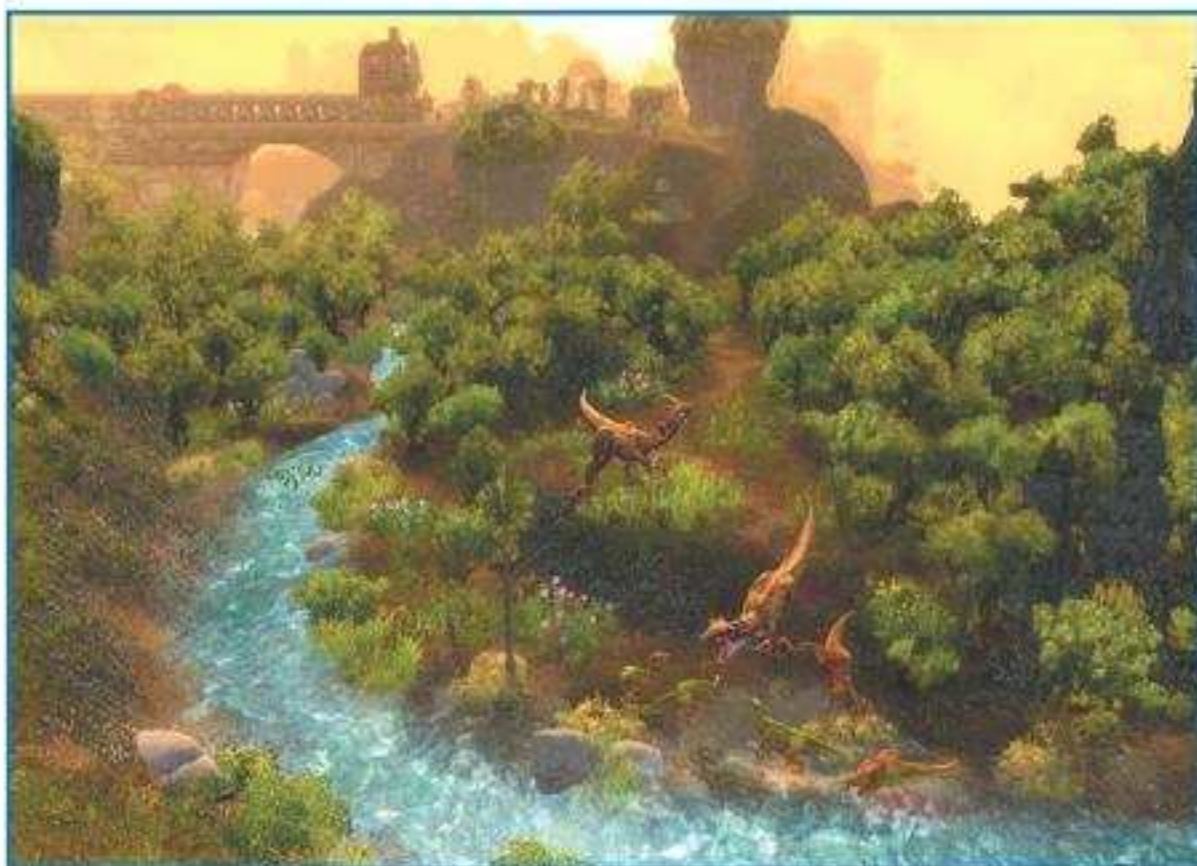
© 2005 "Akella"
 © 2005 "Ascaron"
 Все права защищены
 Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 Тех. поддержка: (095) 363-4612
 E-mail: support@akella.com
 Оптовая продажа: (095) 363-4614
 представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

ParaWorld

Жанр: RTS ■ Издатель: Sunflowers ■ Разработчик: SEK ■ Похожесть: Jurassic Wars
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Осень-зима 2005 года



Не секрет, что действие большинства современных RTS разворачивается или в будущем, или в прошлом, или, на худой конец, в фэнтези-мире. Другие варианты мало популярны. Однако и по сей день находятся смельчаки, не боящиеся свернуть с протоптанной тропинки. Например, немецкая студия SEK, уже полтора года работающая над стратегией про динозавров, которая зовется ParaWorld.

Действие происходит в альтернативной вселенной, где люди живут бок о бок с ископаемыми рептилиями. Игроку в ParaWorld предстоит взять под управление одно из племен, которое в борьбе за выживание всю использует собственных боевых ящерок. Проще говоря, огромные рептилии здесь выполняют роль военной техники и транспортных средств.

Всего разработчики обещают около сорока различных динозавриков и еще с десяток других зверюшек. Сражения будут проходить на двадцати с лишним картах, различающихся рельефом, размерами и климатом. Геймплей вполне типичен для RTS: здесь вам и юниты-герои, и система набора опыта войсками, и разнообразные апгрейды. Экономическая модель, по заверению разработчиков, будет удобной, логичной и очень простой в освоении.

Помимо трех одиночных кампаний в ParaWorld обещано несколько многопользовательских режимов, поддерживающих до восьми игроков одновременно.

Однако главным плюсом проекта стоит считать графику. Скриншоты выглядят настолько красиво, что лично я сыграл в ParaWorld даже в том случае, если в ней вообще не будет геймплея, звука и музыки. Непременно загляните в галерею на нашем DVD — такие пейзажи обязательно надо смотреть во весь экран.

Preyground

Жанр: Action ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Frozenbyte
Похожесть: Diablo ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Лето-осень 2005 года



Над весьма интересным проектом под названием Preyground работает финская студия Frozenbyte. 2006 год. Земляне осваивают спутник Юпитера Ганимед. На нем основана колония New Atlantis, население которой уже достигло восьмидесяти тысяч человек. Но внезапно мирную жизнь поселенцев нарушает атака загадочных монстров.

Жанр игры — экшен от третьего лица. Прямо как Diablo, только в будущем. Игрок бежит по уровням, тысячами истребляет инопланетных чудовищ и одновременно выполняет несложные задачи, вроде эвакуации мирных жителей. Ну а к концу игры он обязательно раскроет тайну появления чужаков. Сюжет, по словам разработчиков, будет закручен лихо и преподнесет нам немало сюрпризов. Ну а для того чтобы общение с эти-

ми самыми «сюрпризами» проходило на равных, игроку выдадут весьма богатый арсенал стволов, включающий лазерную пушку, пулемет, огнемёт и множество других машинок для убийства. Будет и весьма продвинутая система модернизации оружия.

Свои обещания финны подкрепляют весьма убедительными вещественными доказательствами: скриншоты красивы, выложенные на сайте кусочки саундтрека радуют слух, завязка сюжета захватывает и увлекает так, что сразу хочется узнать — что же там дальше. Узнаем, друзья, узнаем. Уже осенью этого года.

Singles 2: Triple Trouble

Жанр: Симулятор половой жизни малометражной квартиры ■ Издатель: Deep Silver ■ Разработчик: Rotobee ■ Похожесть: Singles: Flirt up your Life! ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Весна-лето 2005 года



«Полюбить — так королеву! Проиграть — так миллион!». Хороший девиз, но явно не про студию Rotobee и их «симуобразный» эротический сериал Singles. В то время как космические корабли бороздят просторы Вселенной, сексуальная революция входит в свое последнее пике, рекламе контрацептивов по телевидению крутят в прайм-тайм, а детей в развитых европейских странах учат натягивать презервативы на огурцы, чопорная Rotobee все боится перешагнуть черту, отделяющую рафинированные поцелуи и кукольную эротику от... сами знаете чего.

Главное нововведение сиквела вынесено непосредственно в название игры — теперь под одной крышей будут жить, флиртовать и по-буратински совокупляться уже не двое, а трое сексуально озабоченных тамагочи. Поклонников игры ожидает полтора десятка квестов, новые способы взаимодействия с персонажами и прочие маленькие радости, вроде возможности устраивать вечеринки. Ну и цифра «2» на коробке, разумеется.

Одним словом, Rotobee решила перенять передовой «аддоностроительский» опыт Maxis. Что будет дальше? Симулятор шведской семьи, небольшой свингерской общины и султанского гарема? Не лучше ли было потратить усилия на выпуск качественного редактора для создания пользовательских модов? Энтузиасты виртуального секса быстро бы показали, что и как надо делать, чтобы создать настоящий «Симулятор половой жизни малометражной квартиры». И продажи оригинальной игры после этого выросли бы в разы, честное слово! Так к чему неуклюжее ханжество, когда продукт явно рассчитан на взрослую целевую аудиторию?

Впрочем, на безрыбье и Singles — порно. Теперь в новой экономической упаковке «три-в-одном». Аминь.

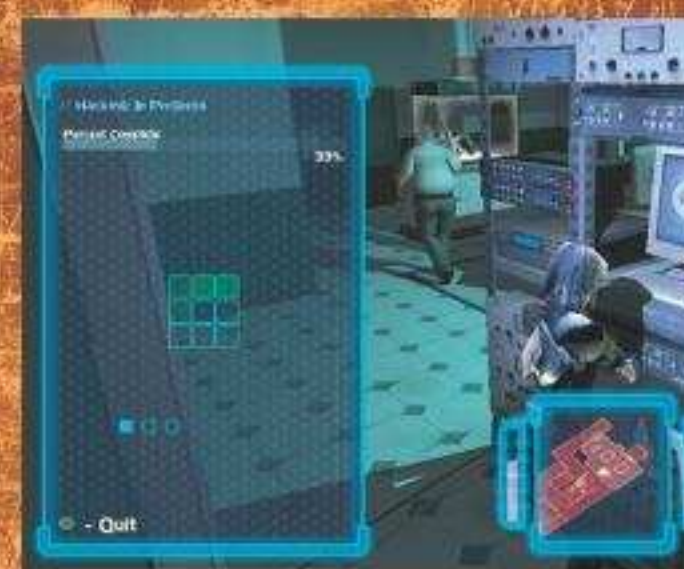


STOLEN

ОГРАБЛЕНИЕ ВЕКА



В Городе, погрязшем в хаосе и коррупции, даже герои давно перебрались по ту сторону закона. Прелестная Аня Романова - первоклассный вор, оснащенный по последнему слову техники. Луи Палмер - ее верный друг и незаменимый координатор. Вместе они промышляют искусным воровством. Едва не попавшись на последнем задании, Аня жаждет расквитаться с таинственной шпионкой Breeze, подставившей ее, а заодно и с тем смельчаком, что посмел бросить вызов звездному дуэту...



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Огромные детализированные локации, кишмящие чуткой охраной
- Совершенное оружие и шпионские гаджеты с несколькими режимами использования



- Безупречный AI противника, интеллектуальные системы безопасности
- Ставка на ловкость и скрытность: бескомпромиссным секьюрити лучше не попадаться на глаза
- Зрелищная анимация и поражающая воображение графика

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 Hip Interactive.
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка: support@akella.com
представитель на Украине: "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Spore

Жанр: Симулятор всего, до чего дотянулись руки Уилла Райта ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: Maxis ■ Похожесть: Все подряд ■ Системные требования: Не объявлены ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Не объявлена



Что лучше — пиво или водка? Правильный ответ — пиво с водкой.

Примерно такими соображениями руководствовался Уилл Райт, корифей игровой индустрии, человек, подаривший нам The Sims и SimCity, создавая концепцию своего нового проекта, который называется Spore.

Spore — игра про развитие цивилизации. Банально, говорите? Хе-хе, не тут-то было. Начнем свой игровой путь мы в шкуре... одноклеточного организма. Что делать? Выжить и сожрать как можно больше неудачливых собратьев по первичному бульону. Бульон сварился? Тогда вылезает на сушу. Смысл здесь примерно тот же — выжить и сожрать-замочить всех, кто ползает рядом.

Конкуренты поняли, что вы круче, чем они? Отлично — занимайте трон предводителя племени. Теперь уже игра превращается во что-то вроде Populous — мы заботимся о целой общине, идущей к светлому будущему. Ну а когда это самое будущее настанет, под контролем игрока окажется аж целый город — ну прямо настоящий SimCity! Что будет дальше, вы уже, наверное, догадались и сами — встаем во главе цивилизации, развиваем ее, побеждаем всех конкурентов и первыми выходим в космос. Да-да, в космосе тоже придется играть — каким образом, правда, пока держится в секрете.

Такой вот гениальный и в то же время простой подход. Затянутость и однообразие игр приводит к тому, что игроки устают уже к середине прохождения? Так давайте менять обстановку вокруг них каждые несколько часов! Еще вчера ты был жалким и никчемным микроорганизмом, а уже сегодня — президент целой нации! Ур-ра!

Еще одна особенность Spore, которая первым делом будет интересна программистам — это процедурная генерация игрового окружения, благодаря чему объекты, текстуры и анимация вместо того, чтобы создаваться заранее, будут генерироваться движком на лету. По идее, подобный подход позволит записать такой масштабный проект всего на один или два компакт-диска.

Также в игре будут полноценный редактор и специальный интерфейс, который даст игрокам возможность обмениваться своими существами, племенами и цивилизациями.

Такое вот получилось пиво с водкой. На данный момент у Maxis уже готовы рабочие прототипы для всех упомянутых игровых этапов Spore, однако точная дата выхода этого амбициозного проекта и подробности, касающиеся геймплея (которых будет ого-го-го как много!), пока не разглашаются.

Total Overdose

Жанр: Action ■ Издатель: SCI Games ■ Разработчик: Deadline Games ■ Похожесть: GTA: Vice City, True Crime: Streets of LA ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Лето 2005 года



GTA-бум продолжает набирать обороты. Вот свежее тому доказательство — игра Total Overdose, разрабатываемая датской студией Deadline Games и издаваемая неизвестной конторой SCI Games.

Сюжет «Передоза» немыслим и предсказуем, как, впрочем, сюжеты большинства классических

боевиков. В далеком 1989 году Эрнесто Круз, агент специального мексиканского подразделения по борьбе с наркотиками, был убит местными наркобаронами где-то в джунглях. Двадцать лет спустя его сыновья Рамиро и Томми выходят на след убийц. Вполне очевидно, что в процессе поиска главного злодея на орехи достанется всем мексиканским плохишам, случайно попавшим под руку разъяренным братцам.

Пока не понятно, кем именно мы будем в Total Overdose — Рамиро или Томми. Возможно, что и тем и другим по очереди. В целом геймплей игры очень похож на GTA: Vice City и Andreas. К счастью, есть и отличия: в «Передозе» больший упор будет сделан на скрипты и кинематографичность — одним словом, налицо попытка скрестить GTA с Max Payne. Не самая, конечно, оригинальная идея, но, на мой взгляд, безошибочная с коммерческой точки зрения. Проверить эту догадку можно будет уже летом этого года.



EARTH 2160

Марина Орлова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RTS ■ Издатель: ZUXXEZ Entertainment AG ■ Разработчик: Reality Pump Studios ■ Издатель в России: Акелла ■ Похожесть: Earth 2150: Escape from the Blue Planet, Earth 2150: Lost Souls, Earth 2150: Moon Project ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА
Весна-лето 2005 года

www.earth2160.com

Игросериал **Earth 21**** появился на свет в 1997 году. Первая часть — **Earth 2140** — была достаточно средней RTS, повествующей о трудной борьбе трех фракций за право комфортабельно покинуть гибнущую Землю. Выделиться из гурьбы C&C-клонов ей помогло лишь одно — потрясающая по тем временам графика.

Спустя три года появилась **Earth 2150: Escape from the Blue Planet**. Главные роли играли все те же соперники («ужасные русские» из Eurasian Dynasty, United Civilised States с ударением на «цивилизованные» и Lunar Corporation — матриархальная тусовка девушек с Луны), геймплей был все так же стандартен, а графика — все так же красива. На цифре 2150 серия «немножко» увлеклась аддонами: спустя несколько месяцев после оригинала появился **Moon Project**, а потом, уже в 2002 году, вышел **Lost Souls**.

Наконец настал 2003 год, который принес нам вполне предсказуемую новость о том, что из

родового гнезда вот-вот выпорхнет новый птенец — **Earth 2160**. Точнее не выпорхнет, а вывалится, ибо ничего из ряда вон выходящего мы, скорее всего, не увидим и в этот раз. Разработчики, как и прежде, делают ставку на красивую графику, вбухивая в создание движка огромное количество сил и денег. А что геймплей? Его, конечно, тоже стараются поменять, причем в лучшую сторону, но, к сожалению, уже не так энергично.

Марс 2160

Между тем, друзья, верить названию игры не стоит: никакой Земли в 2160 году уже нет и в помине. Упала на Солнце и сгорела, бедняжка. Зато остался Марс, на который высадились наши старые знакомые и тут же, по не менее старой привычке, начали грызть друг друга глотки. Вероятно, именно в недрах красной планеты дремала совесть сценаристов, отчетливо понимающих, что за стопроцентное сходство с предыдущими сериями игроки запросто

могут взять в руки бронзовые канделябры и двинуться в сторону офиса **Reality Pump Studios**. Поэтому именно на Марсе отыскалась четвертая противоборствующая сторона — потревоженные и разозленные инопланетяне, которые, разумеется, оказались не против того, чтобы принять участие в коллективной свалке.

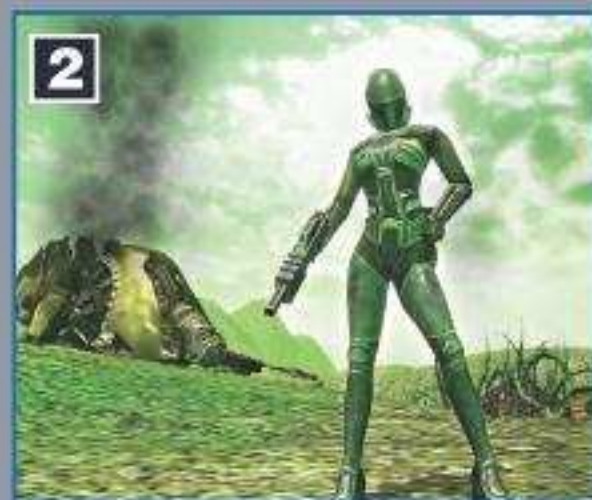
Соответственно, всего в игре будет четыре кампании, по семь миссий в каждой. Плюс несколько стандартных сетевых режимов, десяток карт к ним, а также встроенный редактор E2160 на радость создателям модификаций.

Каждой фракции выделено тринадцать зданий и столько же базовых юнитов. С последними очень интересная ситуация. Дело в том, что в **Earth 2160** все три ресурса — воду, металл и кремний — можно добывать из источников, различающихся качеством сырья. Больше всего таковых для металла — аж двенадцать штук. И придумано это многообразие вовсе не затем,

чтобы игрок, неприлично ругаясь, мотался по карте в поисках полезных ископаемых. Просто важнейшие характеристики юнитов зависят от качества материала, из которого они сделаны. Дрянное железо — дрянные юниты. Хорошее железо — хорошие юниты. По мнению разработчиков, это серьезно разнообразит геймплей: за источники, дающие самое качественное сырье, постоянно будут вестись бои, ведь игрок, контролирующий их, окажется в выигрыше.

Да, кстати! Только Марсом приключения не ограничатся — всего в игре обещано более десятка небесных тел с уникальными ландшафтами и погодой. Последняя серьезно повлияет на картину боя: на одной планете могут бушевать ураганы, замедляющие скорость передвижения техники, а на другой, наоборот, придется участвовать в быстрых и динамичных стычках.

Едем дальше. Когда базовые юниты намозолят вам глаза, можно будет воспользоваться конструктором для создания



- 1 Ночь, улица, фонарь, аптека... Кому-то, кажется, нехорошо.
- 2 Лунные красавицы умудряются воевать на высоких каблуках. Вообще-то, на таких даже ходить не очень комфортно.
- 3 Под такое зрелище явно просится вагнеровский «Полет валькирий».
- 4 Не нравится шагающий робот справа по центру? Создайте своего собственного!

На ринг вызываются...



Eurasian Dynasty

Фракция, наиболее близкая тем, кто любит играть «за людей». Большая база, состоящая из отдельных зданий, традиционная добыча ресурсов и старая добрая грубая сила.

Lunar Corporation



Группа «Тату» никогда не была на Луне, но это обстоятельство не помешало сценаристам разместить там развитое общество с матриархальным укладом. Агрессивные девчонки настолько продвинулись в технике, что без проблем строят базы, похожие на небоскребы.



United Civilized States

Последователи обычных Соединенных Штатов. Увы, бортовой компьютер этой фракции явно был влюблен в фильм Стэнли Кубрика «Космическая Одиссея 2001» — по прибытии на Марс эта раса почти полностью перешла под власть роботов.



Aliens

Некие неизвестные существа, заключенные в тюрьме в глубинах Марса. Вероятно, их наказание было заслуженным, потому первое, что они сделали, освободившись от плена, — напали на гостей с Земли.

собственных уникальных машин уничтожения. Вариантов — огромное множество. Хотите большой и неповоротливый танк? Пожалуйста! Или быстрого и мощного робота? Тоже за просто! Вся техника, разработанная вами, будет выглядеть соответствующим образом — так что, если постараться, то можно придумать несколько моделей-уродцев и организовать с их помощью настоящую психологическую атаку. Финт этот, разумеется, пройдет только в многопользовательском режиме: компьютеру, если честно, наплевать на то, как выглядят ваши подчиненные.

Естественно, никуда не деться и обширное дерево технологий. Самое интересное, что часть из них придется добывать не совсем стандартными способами: покупать у союзников, обнаруживать во время исследования окружающего мира, воровать у врагов.

Капризные агенты

Главное нововведение, которым очень гордятся авторы игры, — так называемые агенты. Это специальные юниты-наем-

ники, способные за небольшое вознаграждение помочь игроку во множестве областей, начиная от шпионажа и заканчивая добычей ресурсов (всего будет порядка двух десятков видов агентов). Нанять этих узких специалистов широкого профиля можно на аукционе (здесь же, кстати, не возбраняется устроить парочку пакостей соперникам, например, подняв до небес цену на человека, о котором мечтает вражеская сторона).

Нанятый агент строго следует профессиональной этике и оказывает услуги только своему хозяину. Другое дело, что авторы зачем-то прикрутили этим «солдатам удачи» некоторые человеческие качества, которые могут изрядно помешать в работе. Так, каждый агент помнит историю своих взаимоотношений с работодателем, и если что-то вдруг пошло не так, то не рассчитывайте увидеть его в своих рядах снова. Кроме того, почти у каждого агента есть личные связи и отношения, сильно влияющие на их поведение. Например, можно по дешевке купить наемника, который готов вкалывать на вас за покрытый плесенью кусок хлеба

только потому, что его злейший враг работает у вашего конкурента. Напоминает **Jagged Alliance**, не так ли?

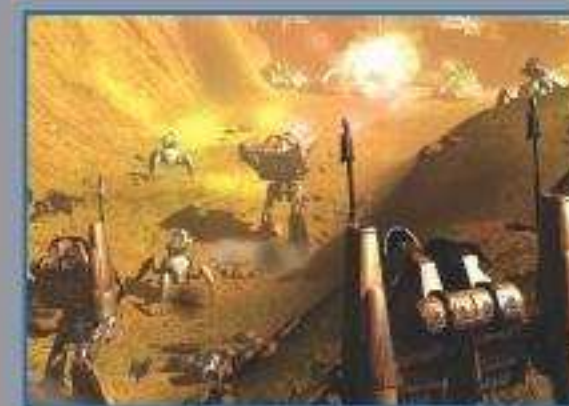
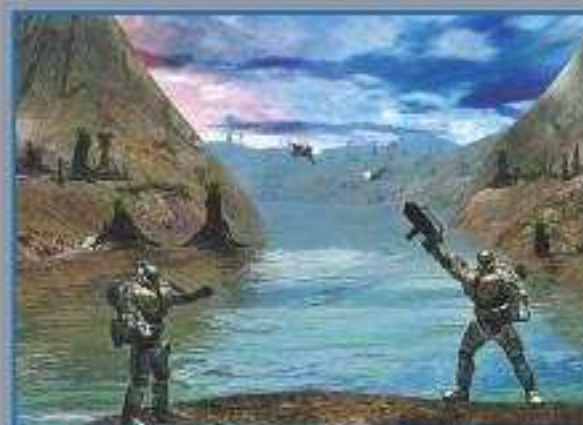
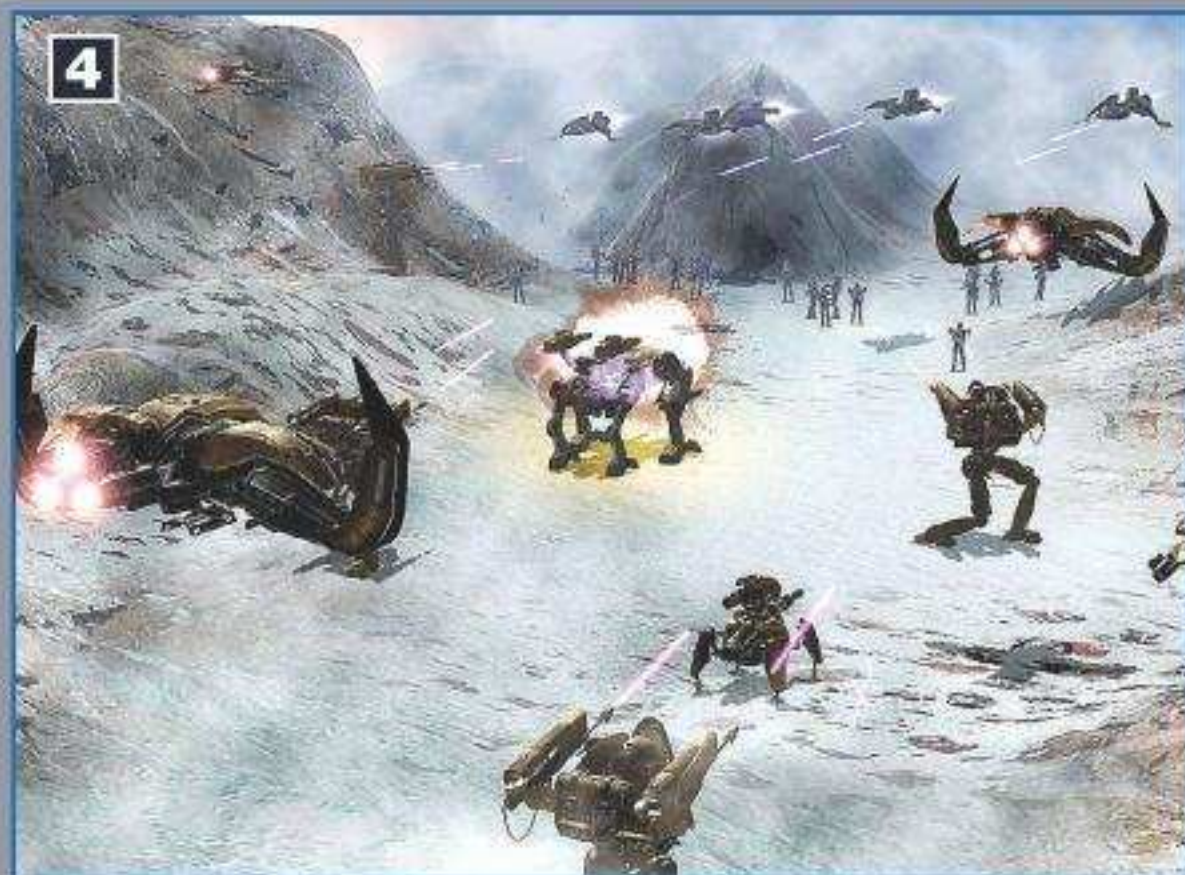
Самое смешное, что главный герой в игре — тоже агент. Тоже с эмоциями, тоже с предпочтениями. И он вовсе не отстает от своих братьев, всячески проявляя свой характер. Кстати, одна из главных его черт — непостоянность. Путешествуя по сюжету, наш герой по очереди поработает на все четыре фракции — такой вот он у нас верный и честный.

Ну, и несколько слов о графике. Выглядит игра действительно потрясающе. Тут вам и полупрозрачный удобный интерфейс, и огромное количество спецэффектов, (кстати, именно из-за трудностей с их реализацией выход игры отложили на полгода), и сложные, насыщенные деталями уровни, и качественные модели техники. Графический движок выдает картинку уровня **Far Cry**, что для RTS, прямо скажем, пока редкость. Минимальные системные требования кому-то покажутся драконовскими, однако за красоты, как всегда, приходится платить, причем тройную цену.

Разумеется, продвинутая графика будет дополнена соответствующим звуком. Всего ожидается порядка трех десятков композиций в исполнении симфонического оркестра Мангейма-Хейдельберга (это один из ведущих германских оркестров, если кто не в курсе). Технология Dolby Digital 5.1 прилагается.



Впрочем, время идет, и идея «выехать» на графическом движке, чудесно сработавшая восемь лет назад, сегодня уже вряд ли принесет прежние плоды. Возможно, Earth 2160 и станет феноменально красивой игрой, но поезд ушел: в этом году выйдет несколько RTS, которые, помимо графики, смогут похвастаться и хорошим новаторским геймплеем. А вот с ним у Earth 2160 как раз традиционные проблемы: агенты и разные виды ресурсов — это, конечно, интересно и свежо, но не настолько, чтобы перевернуть представления игроков о RTS. Поэтому есть вероятность того, что наша «красавица» потеряется на фоне, например, той же **Act of War: Direct Action** — игры яркой, дерзкой и необычной. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Десять лет — это не так уж и много. Поэтому в Earth 2160 мы, скорее всего, увидим почти все то же самое, что и в предыдущих играх серии. И это, к сожалению, не очень радует.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

SUDEKI

Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: RPG ■ Издатель: ZOO Digital Publishing ■ Разработчик: Climax Entertainment ■ Похожесть: Серия Final Fantasy ■ Мультиплеер: Отсутствует

Дата выхода: Весна 2005 года

www.climaxgroup.com/games/games.aspx&ArticleID=88

Слухи о выходе консольной ролевой игры **Sudeki** на PC появились аккурат после релиза игры на Microsoft Xbox. Некоторое время спустя краснеющая и бледнеющая от собственной смелости **Climax Entertainment** тихонько опубликовала официальный пресс-релиз, в котором белым по черному написано, что игра снискала *чрезвычайный успех* и потому по многочисленным просьбам будет перенесена на PC, дабы ей смогли насладиться обделенные приставками мы с вами. Ну что тут скажешь? Когда на пятки наступает гениальный **Питер Мулнье** со своей замечательной **Fable**, приходится искать пути спасения да еще при этом постараться сохранить хорошую мину при откровенно средненькой игре. Впрочем, не будем заранее пристрастны: мало ли, а вдруг написанное в пресс-релизе — правда?

Слишком хорошо тоже плохо

Не знаю, как кто, а я лично от любой приставочной игры жду в первую очередь картинки неземной красоты. И с этой стороны у

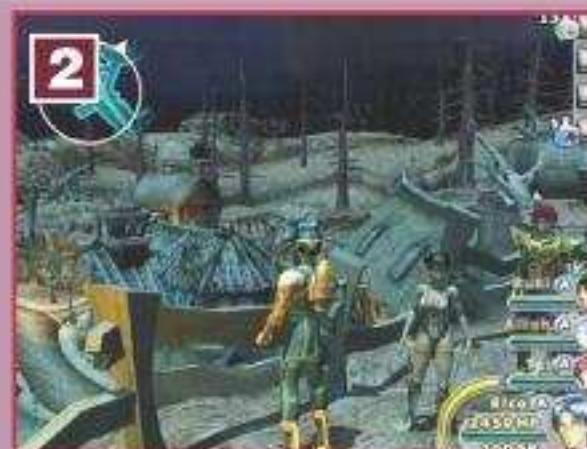
Sudeki, надо отдать ей должное, все шоколадно! Модели персонажей вылизаны до последнего пикселя и щеголяют в симпатичных сексапильных костюмчиках, эффекты, сопровождающие действие заклинаний, выглядят убедительно и зрелищно, да и сам игровой мир радует глаз буйством и великолепием ярких красок, просто пышет ими, как только что испеченная гавайская пицца. К счастью, разработчики решили не экономить на графике при переносе игры с консоли, так что мы с вами будем лицезреть даже несколько лучшую картинку, чем обладатели Xbox.

Вдоволь налюбовавшись окружающими красотами, опустим взор свой ниже, дабы взглянуть на сюжет. Он достаточно тривиален. Одно сказочное королевство жило себе да было, пока не дожило до самого натурального вторжения темных сил. Откуда ни возьмись завелись в королевстве разноразличные демоны и прочая нечисть, которые тут же повадились резать всех, кто на пути попадется, ломать-разрушать все, что трудами великими построено, и вообще

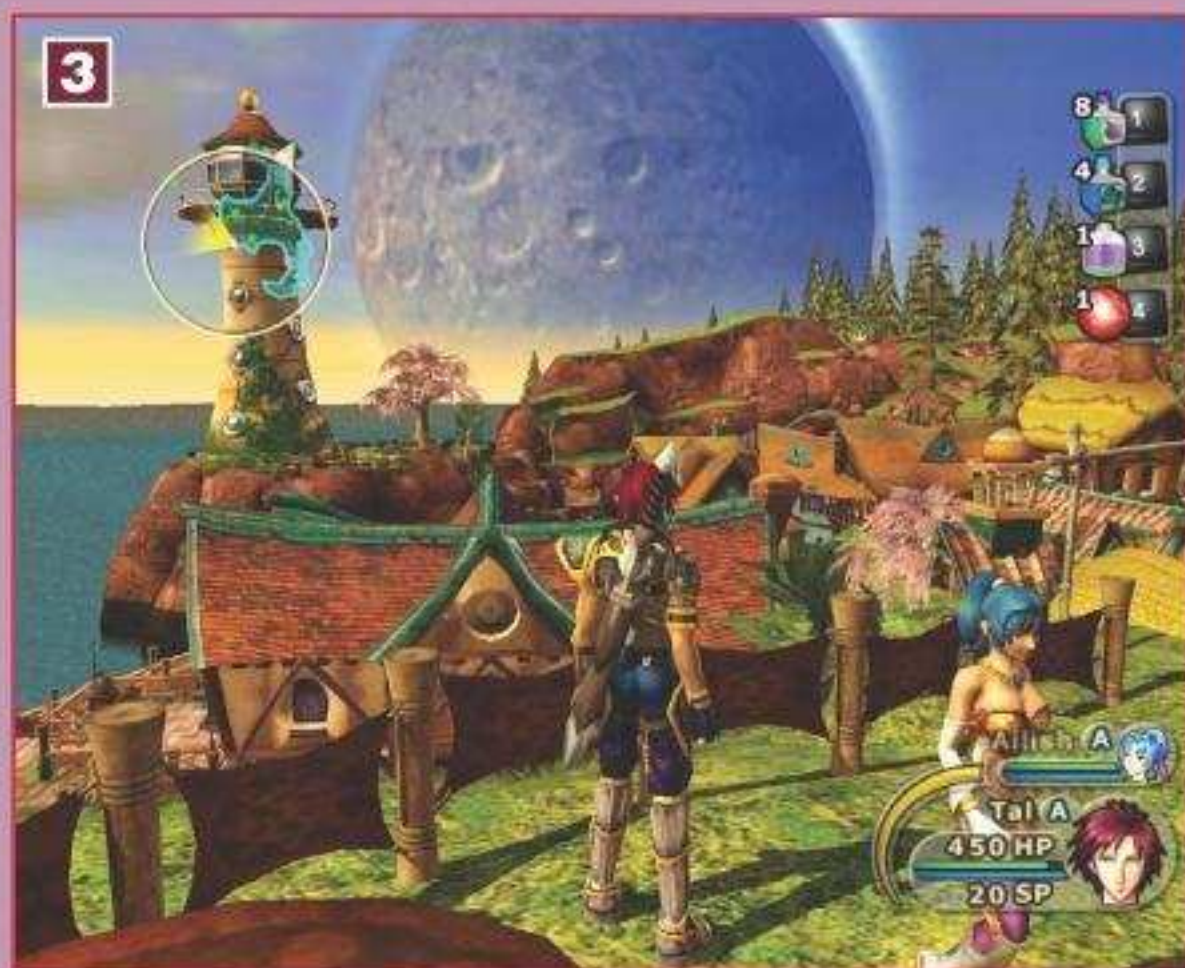
всякие мерзкие безобразия творить. Долго ли, коротко, но пришло время, когда полчища поганых супостатов подступили чуть ли не под стены королевского дворца. Тут-то нежная душа местной правительницы немедля облилась горючими слезами о судьбе страны своей несчастной, и приказала та правительница придворным магам спасти честной народ, озаботившись первым делом, чтобы дворец не пострадал ни в коем разе.

Долго думали придворные мудрецы и наконец изобрели такую штуку: накрыть царский особняк и его округу сиянием волшебным, сквозь которое никакая нечистая не пройдет и не пролетит. Попросту говоря, горе-изобретатели сотворили обычный генератор силового поля. Заминка, однако, случилась с источником энергии. Батарейки тогда были то ли не в ходу, то ли в жутком дефиците, атомных станций еще не придумали, а мощности ветровых маховиков явно не хватало. Зато имелось в мире несколько кристаллов мощи невиданной, которые могли бы обеспечить агрегату бесперебойную работу.

За этими кристаллами мы и подем в **Sudeki**. Отчаянно напоминает «пойди туда — не знаю куда, найди то — не знаю что», не правда ли? И все бы ничего, но история по ходу игры будет разворачиваться на удивление рвано и грешить не то что недосказанностью, а иногда и откровенными провалами. Палочка обвиняет вас в убийстве собственного брата? Пропустите по стаканчику в таверне, и он все забудет и простит. Здесь нет и не предвидится ни проработанных характеров, ни хитрых многошаговых интриг, а для решения большинства проблем потребуется только меч и лишь изредка орало. Впрочем, неспроста же я начала с того, что игра очень-очень красива. Вы видели когда-нибудь очаровательную и очень умную девушку? Нет? Вот и я тоже (Света! Мы с тобой никак не согласны. — *Прим. ред.*). Но девушкам за их красоту многое прощают, так что давайте и мы будем по возможности лояльны к красавице **Sudeki**. Тем более что сюжет здесь не станет мешать вам наслаждаться процессом hack'n'slash, в котором игра превосходит если не всех, так многих.



- 1 Вы видели когда-нибудь девушку, танцующую с фениксом? Теперь можете хвастаться, что видели.
- 2 Видите на спине Элко некое приспособление? Это тот самый турбюрюкзак — чудо научной и магической мысли местных кудесников.
- 3 Если в мире **Sudeki** вдруг действуют наши законы гравитации, то скоро эта псевдолуна станет причиной мирового катаклизма. Жуть.
- 4 Обратите внимание на левый нижний угол: явно видна последовательность комбо-удара. Рогатые мужики верхом на жуках еще не знают, что это комбо — для них.



Все в наших руках

Sudeki предложит нам рулить партией из четырех героев. Тал, главная боевая единица подразделения, молодой и статный красавчик-мужчина, без труда управляется с любой железкой, хотя и не блещет интеллектом. Почти не уступает ему в воинских качествах и Буки, грациозная женщина-кошка; однако если Тал полагается больше на сокрушительную силу, то эта зверокрасавица берет свое ловкостью и хитростью. Оставшаяся парочка, Элко и Эйлиш, предпочитают держаться позади — Элко расстреливает супостатов из самого настоящего пистолета, а Эйлиш обожает традиционные огненные шары и до кучи подрабатывает доктором.

Очевидная одиозность каждого из этих характеров слегка разбавлена приятными штрихами: один умеет летать (никакой магии — обычный турборанец), другой — останавливать время, третий за сто верст чует запертые двери или сундуки со всяким полезным добром, и т.п. Кстати, есть некоторые намеки, что Элко совсем равнодушен к Эйлиш, но успеет ли он в перерывах между сражениями как-то заявить о своих чувствах — вот уж не знаю.

Особенно учитывая, что Эйлиш, согласно истории, принцесса нашего королевства, а Элко всего-навсего неимущий изобретатель того самого агрегата, «батарейки» к которому мы ищем.

Бои в Sudeki происходят в реальном времени и, как несложно догадаться, занимают почти 99% этого самого времени. Во время сражения разрешается переключиться на любого из членов партии, остальными в это время будет управлять на удивление неглупый AI, который можно настроить практически под любой ваш каприз. Когда возникнет необходимость заглянуть в инвентарь, игра не остановится, но ход времени замедлится в несколько раз, и вы с удивлением воззритесь на то, как враг подбирается к вам, медленно замахивается мечом и так же медленно опускает его на вашу незащищенную голову. Это выглядит... стильно. Да, определенно, — очень стильно.

Разумеется, по мере роста ваши персонажи будут узнавать все новые и новые способы и стили ведения боя, которые можно и нужно компилировать в особенно разрушительные комбинации и использовать на всю катушку. Кстати, игра не пытается ограни-

Что в имени твоём?



томные взгляды и равнодушно улыбаются мужественным парням в меганалечниках, которые, бугрясь мышцами во всех возможных и невозможных местах, лихо машут мечами и стреляют из пистолетов. Все это японское благолепие сопровождается весьма неплохой лицевой анимацией — даже движения губ с произносимыми фразами синхронизированы! Помимо этого движок игры хвастается поддержкой всех необходимых и не очень причиндалов — от бамп-маппинга до динамических теней и скелетной анимации. Повторюсь, что версию для PC обещают доработать — да так, что будет она еще более зрелищной, нежели приставочная. Благодарить!

чить ваши пристрастия в части характеристик персонажей: хотите превратить любительницу огненных шариков в машущую дубинками фурию — ваше право: вкладывайте очки опыта в соответствующий навык, и все будет, как вы желаете. Учтите и тот прелюбопытный факт, что в режиме стрельбы (который обычно используют Элко и Эйлиш) игра автоматически переключается в вид от первого лица, превращаясь в нечто, весьма напоминающее FPS.

Как и любая уважающая себя игра жанра hack'n'slash, Sudeki предложит нашему вниманию огромнейший ассортимент режущее-колющих предметов, шмоток-тряпок и магических заклинаний. Но помимо прямых физических и магических атак уничтожать полчища монстров можно будет еще одним, весьма изощренным способом. Накопив достаточный запас энергии, любой герой из нашей четверки может призвать связанного с ним духа из астрала. Повинуясь нашему приказу, существо в считанные секунды устраивает на поле боя натуральную бойню не для слабонервных, а по прошествии этих секунд снова возвращается туда, откуда пришло. Судя по описанию действия этой способности, призы-

вать астральных демонов можно будет весьма часто. Впрочем, самолично участвовать в каждой заварушке придется куда как чаще.



Воистину тяжелый случай в нашей практике — игра еще не вышла на PC, но впечатление по ней уже во многом составлено. Неоднозначное? О да. Графика и боевая составляющая несомненно удались. Но чтобы оправдать словосочетание «ролевая игра», гордо красующееся на коробке, разработчикам Sudeki придется приложить титанические усилия по приведению в надлежащий вид сюжета и проработке персонажей до того уровня, когда ими можно действительно отыгрывать роль, а не просто тупо уничтожать все, что встречается на пути. В консольной версии игра феноменально коротка, и все сюжетные перипетии можно было бы изложить в одном абзаце. Будут ли разработчики что-нибудь менять в версии для PC и что из этого получится, не знает даже наш вездесущий главред.

В итоге — хардкорщики недоверчиво хмыкают и недовольно морщатся, любители месилова и кровищи — в восторге. А обладатели Xbox, скоротав несколько дней за Sudeki, уже дождались выхода расчудесной Fable от того самого Питера М. Попробуйте сами догадаться с первой попытки, куда после этого отправилась многострадальная красавица? Правильно — покорять неизведанные просторы многогигабайтных винчестеров наших компьютеров. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Консольная RPG в японских тонах, моря крови и ураганные бои — кажется, счастье так близко...

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%



НЕВСКИЙ ТИТБИТ

Андрей Александров

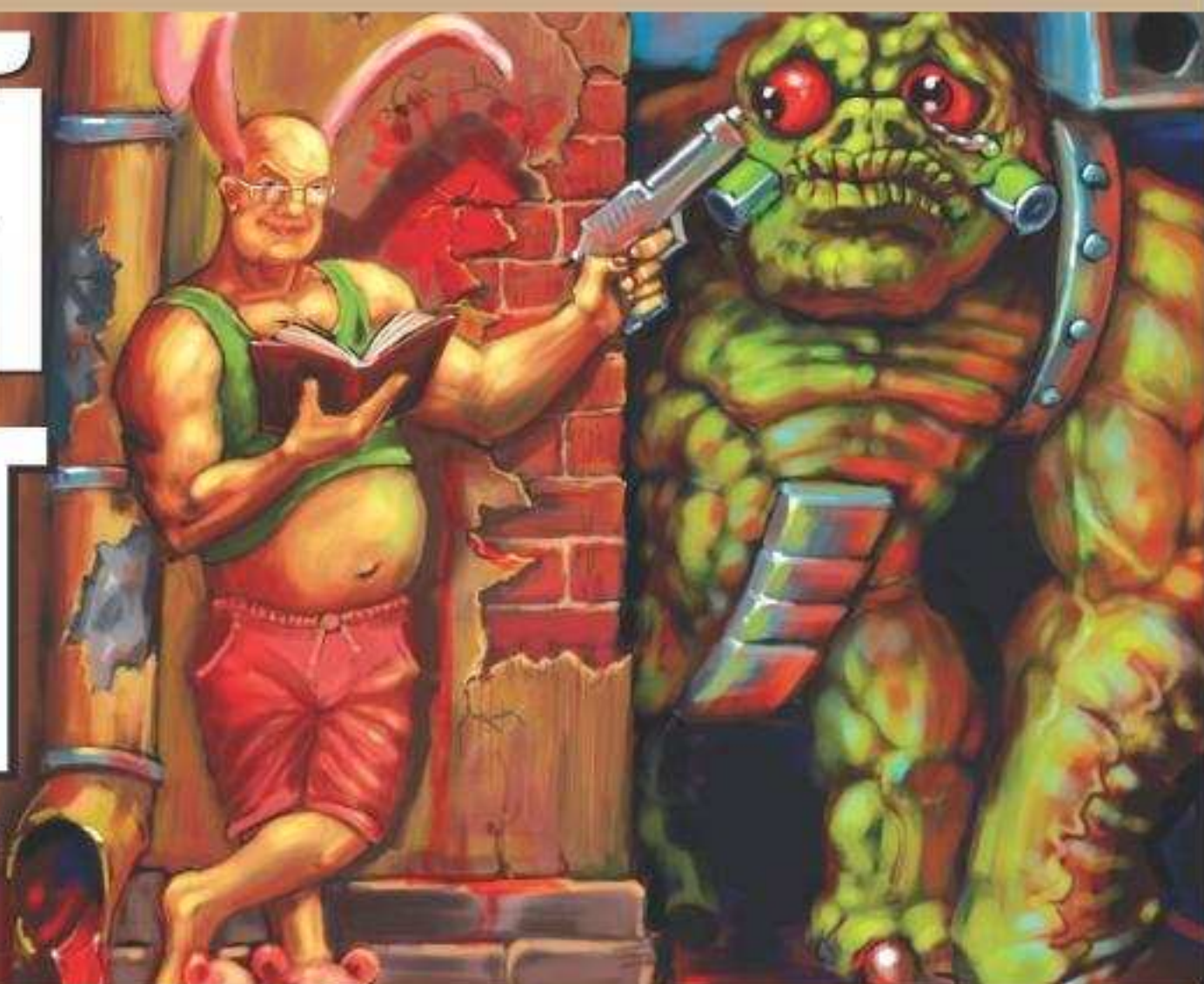
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Lite-Project ■ Разработчик: VZlab ■
Похожесть: Ядерный Титбит, Duke Nukem 3D, Postal 2 ■
Мультиплеер: Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2005 года

www.vzlab.ru



Зайцы — очень популярные в нашей редакции зверюги. Дело в том, что разработчики, творя свои игры, любят хвататься и за то, и за это, да еще и за нелинейный сюжет; а когда же у них в итоге ничего не получается, то достаточно упомянуть о том, как нехорошо гоняться за двумя зайцами сразу, и все читатели тебя поймут.

Впрочем, сегодня мы вспомнили о длинноухих совсем по другой причине. Дело в том, что есть на этом свете один не совсем обычный заяц. Он не желает убегать от разработчиков, а сам не прочь взять ствол в свои руки и стать главным героем компьютерной игры. Разумеется, мы не могли пропустить сие знаменательное событие и направились в офис компании **Lite-Project**, дабы лицезреть... впрочем, всему свое время, друзья!

Вор должен получить пинка!

Известно, что всякие там шизофреники, комплексы и прочие замечательные явления че-

ловеческой психики происходят из детства. Наш герой — не исключение. «Эй, заяц, блин! Вали отсюда со своими ушами — мне ни черта не видно!» — кричал ему школьный хулиган Бомба в третьем классе на новогоднем карнавале. О том, что зайчонок скромно уселся в самом последнем ряду, дабы не мешать публике, никто и не думал: у Бомбы с рождения были пудовые кулаки, а с ними, как известно, думать очень трудно. Поэтому пришлось нашему герою, тоскливо повесив пришивные заботливой мамкой ушки, покинуть помещение. На сцене же в это время стояла она — школьная учительница. Такая красивая, еще пахнувшая педагогическим институтом, а что самое главное — строгая и в очках.

В училок, если они, конечно, не математички, влюбляются везде и повсеместно. Но взаимность в этих чувствах — явление редкое. Однако здесь нашему герою неожиданно повезло. Красивая, строгая и в очках пригрела грустного зайчонка на

своей грустной груди, а когда тот подросток, привязала к стенке и принялась колошматить кожаной плеткой. Лицезреть сию школьную садо-мазо-идиллию все мы могли в «Ядерном Титбите» — чудо-игре жанра «типаквест», разработанной несколько лет назад питерской студией **VZlab**.

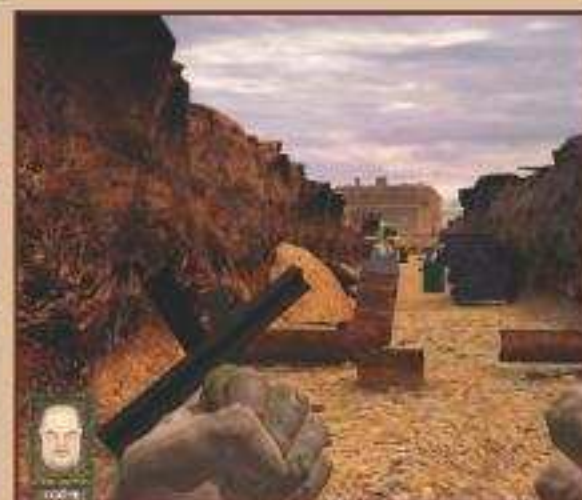
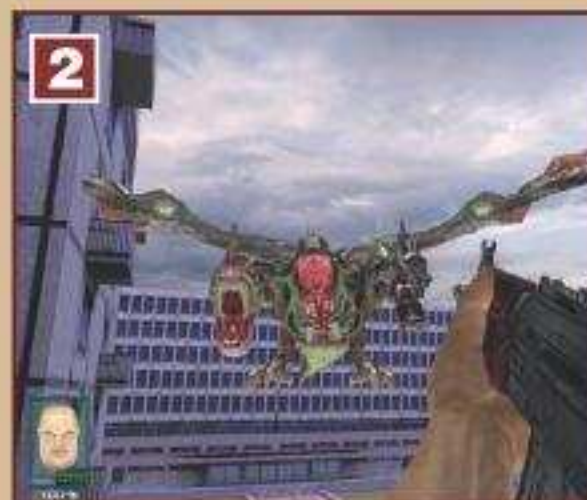
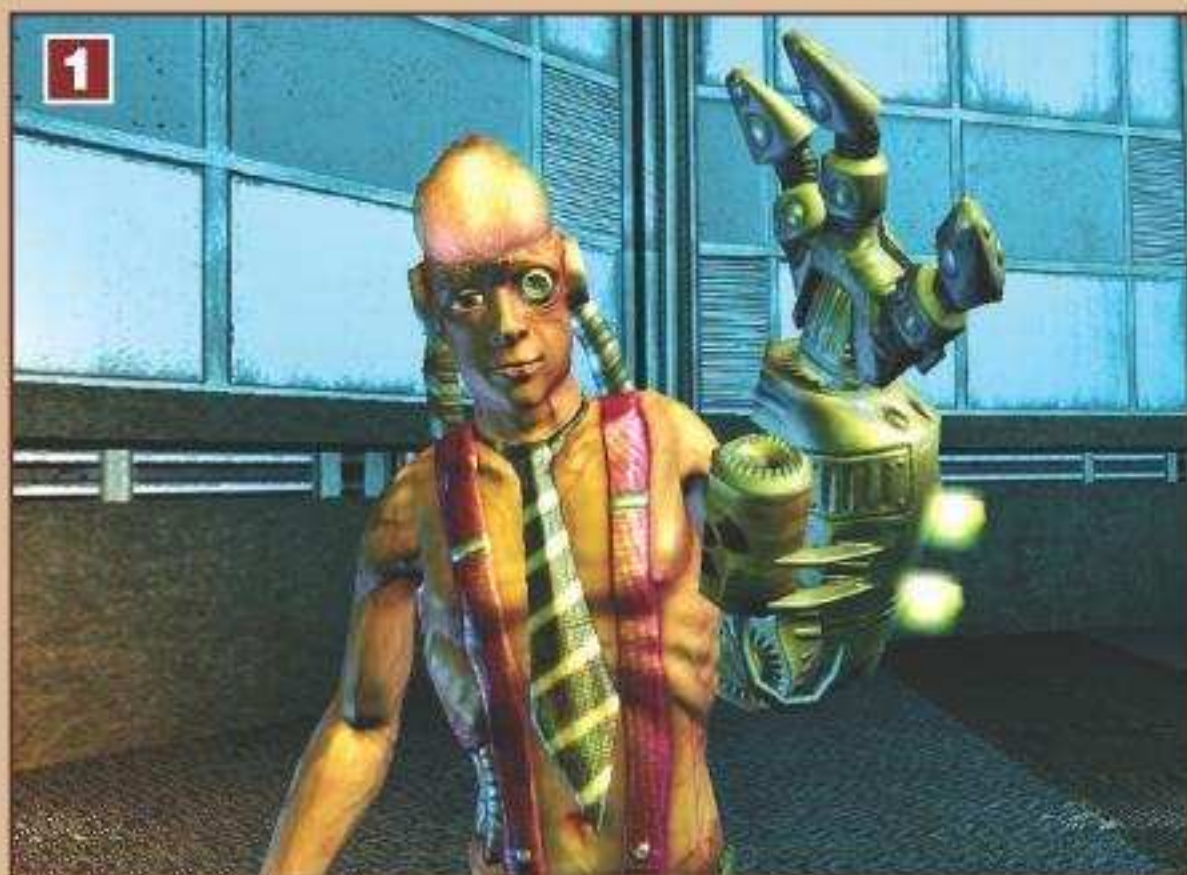
К сожалению, за прошедшие с тех счастливых времен годы случилось страшное: милая учительница, настоящее заячье счастье, была украдена. Остались только очки, с которыми, как ни старайся, но в садо-мазо-игры не сыграешь. Поэтому герою нашему пришлось водрузить ушки на маковку и направиться за дверь — возвращать свое счастье обратно.

Сырой воздух и классический питерский двор-колодец окончательно доконали юный разум — и вот уже заячьи лапки сжимают первое попавшееся оружие, а заячьи ножки семенят по тропе войны. На ней как раз имели неосторожность оказаться инопланетяне, высадившиеся

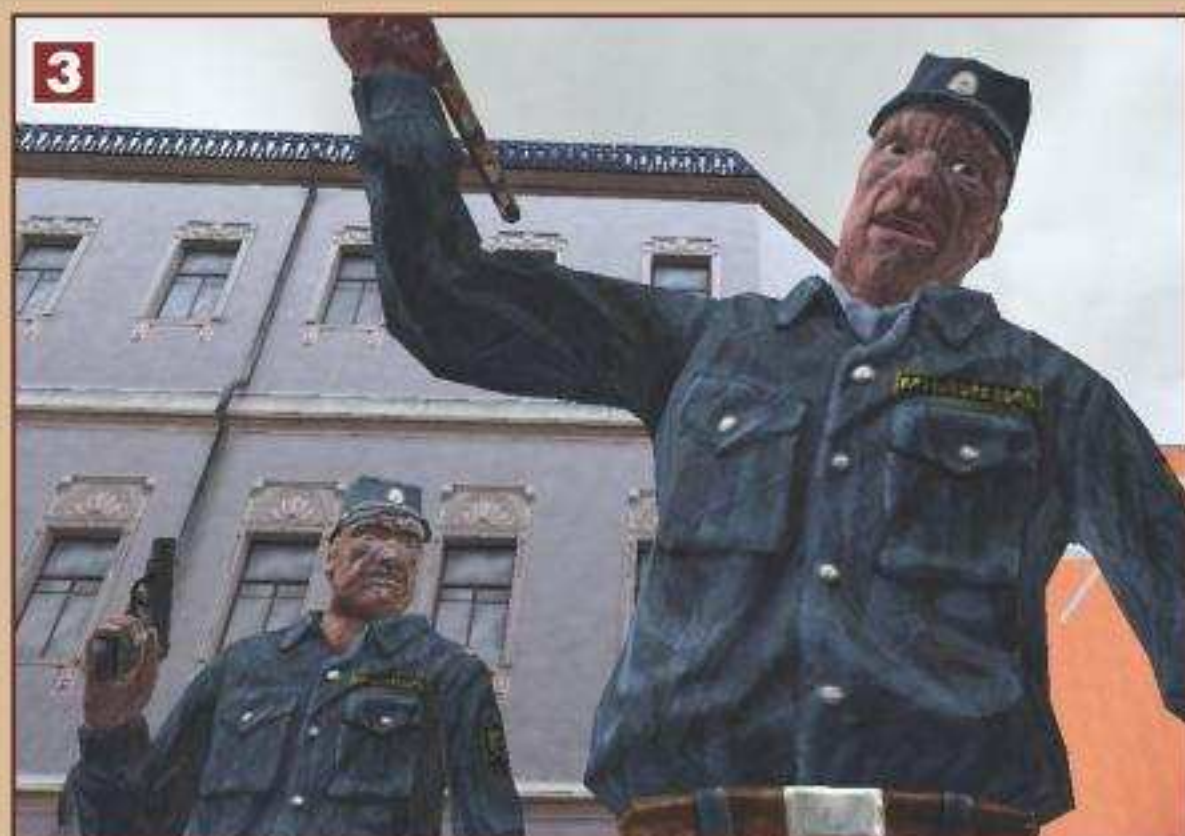
в Санкт-Петербурге, дабы захватить его, поработив всех жителей. Ну, и украсть учительницу, разумеется.

Прокившие невиские берега

Собственно, все вышеперечисленное — завязка сюжета игры «**Невский Титбит**», которую разрабатывает компания **VZlab** при участии **Дани Шеповалова** (для того, чтобы вы поняли, что представляет собой этот элемент общества, мы попросили Данечку раскинуть буквами по бумаге и написать текст «Мир глазами зайца», который вы можете лицезреть рядом с этой статьей). Жанр — шутер от первого лица. Впрочем, не ждите от «Невского Титбита» попыток подражать **Far Cry**, **Half-Life 2** или, на худой конец, **DOOM III**. Инопланетяне, девочки, пошлости, «черный» юмор — это скорее к бородатому **Duke Nukem 3D**. Да и имя главного героя — **Жора Ньюк** — моментально поясняет нам, кто и с кем состоит в родстве. Делать нечто похожее



- 1 Это не инопланетянин в галстуке. Это, на самом деле, «перерисованный» Дани Шеповалов.
- 2 Инопланетные жители, как всегда, красивы и необычны. Жаль только, что на шашлык не годятся.
- 3 Милиция блюдет закон и порядок.
- 4 Рожа так и просит кирпича. Сейчас мы удовлетворим это желание.



именно на эту игру — вполне разумный со стороны разработчиков шаг: нового Дюка, который «forever», мы, похоже, увидим не скоро, так что на безрыбье сойдет и наш отечественный зайцеподобный Жора.

Геймплей «Невского Титбита» достаточно стандартен для шутеров: игра поделена на уровни, заполненные врагами и NPC. Местами нужно решить очень простую загадку типа нажатия Секретной Кнопки, открывающей какую-нибудь дверь, а в основном же мы просто крошим противников на пиксели да собираем разбросанное по улицам барахло. В конце каждого уровня, разумеется, будет свой Босс. Вообще, война с инопланетянами — дело тонкое. Питер забит войсками, которые делают вид, что отражают угрозу. Под ногами у людей в погонах путаются бомжи, мародеры и, разумеется, доблестная милиция. По другую сторону баррикад — инопланетная зараза: щупальца, подмигивающие нам из канализационных люков, женщины с мигалками на груди и прочая ползающе-летающая флора и фауна. Наше с ней знакомство начнется на Петроградской стороне, потом, миновав Васильевский остров, мы

окажемся на Дворцовой площади, спустимся в метро и продолжим экскурсию по замечательно раздолбанному городу на Неве.

Чем дальше по городу — тем больше оружия! Ассортимент средств изведения противника на данный момент насчитывает пятнадцать образчиков. Часть из них — подручные средства вроде кирпичей, ножей и топоров. Кое-что позаимствовано у армии, например тот же самый автомат Калашникова или гранаты Ф-1. Есть вещички и «от Дюка» — помните уменьшитель, который так замечательно сокращал врагов в размерах? Вот, здесь он тоже есть. А еще — волшебная палочка, которая вообще не церемонится с противниками, с ходу преобразая их в горшки с марихуаной.

Любой, кто играл или пытался играть (обратите внимание, это совершенно разные вещи!) в «Ядерный Титбит», отведав титбита неевского, сразу же узнает знакомый вкус. Стилистика игры осталась неизменной, разве что поубавилось разговоров и задачек, на место которых пришла пальба во все, что движется. Разработчики обещают много грубоватого и глуповатого юмора (должен же месье Шеповалов хоть чем-нибудь заниматься?).

Присутствует и нецензурщина: милиция в «Невском Титбите», например, предпочитает общаться с помощью ядерного мата, да и ведут себя на улицах стражи порядка совсем не как выпускники образцовой гимназии. Музыка пока практически нет, но стоит надеяться, что саундтрек напишут те же граждане, что писали его для «Ядерного Титбита» — славная была звуковая дорожка.

Внешний вид игры оставляет пока очень двойственные впечатления. К сожалению, создавая графический движок, разработчики не избежали типичной ошибки: «напихать спецэффектов, красивых и побольше». В результате картинка выглядит забавно и чуточку неуклюже: архитектура простенькая, но при этом каждый уровень сверкает, как намазанная маслом порнозвезда. Впрочем, работы над игрой еще продолжают, и, скорее всего, финальная версия будет выглядеть намного приличнее.

Есть и хорошие новости: у художников VZlab получилось сделать виртуальный Санкт-Петербург похожим на свой реальный прототип. Уж поверьте мне, человеку, родившемуся и выросшему в этом городе. Да, нарисовано аскетично, без излишеств,

но узнается сразу. Вот стрелка Васильевского, вот Ростральные колонны, вот Дворцовая площадь. Город, правда, немного пострадал со времен последнего турсезона: появилась бесхозная военная техника, следы бомбардировок, мусор и далее, далее. Но что же поделаешь — издержки производства.

Еще один приятный момент — скриптовые сценки. В отличие от множества других низкобюджетных экшенов, здесь они срежиссированы достаточно грамотно и изобилуют интересными планами.

■ ■ ■

Разумеется, предсказывать судьбу воинственного зайца до выхода игры не стоит. Впрочем, если вы когда-то были фанатом Дюка или взахлеб играли в «Ядерный Титбит», то, пожалуй, стоит всерьез задуматься о знакомстве с Жорой Ньюкомом.

P.S. Кстати, обратите внимание: издает «Невский Титбит» малоизвестная контора Lite-Project. Да-да, друзья, в России появился еще один издатель. Компания эта уже много лет занимается дистрибуцией мультимедиа-продукции и вот теперь решила немного расширить свой бизнес. ■

Мир глазами зайца



Дания Шеповалов

От редакции: Готовя этот материал, мы обратились к Даниилу Шеповалову, вдохновителю всех титбит-игр, с вопросом о том, каким, по его мнению, видится человеку-зайцу окружающий его мир. Ответ сего уважаемого гражданина шокировал нас:

«Что видят сальные маленькие глазки жирного Жоры Ньюка? Они видят пост-ядерный Питер, где здание Биржи войска раздолбили ракетами «земля — земля», безуспешно отбиваясь от инопланетной слизи. Они видят голову мента, залетающую в сетку ворот с хорошей подачей, под рев болельщиков. Видят рыцарские поединки на боевых киберослах с ги-

дравлическими клешнями. Видят дворы-колодцы, залитые радиоактивными соплями. Кровавые бойни на реальных улицах реального города — вот о чем я мечтал все свое детство! Вчера ты покупал на этом перекрестке мороженое, а сегодня избиваешь радиоактивного бомжа автомобильным глушителем и воруете домашний кинотеатр из разбитой витрины. В каком еще шутере был реальный город с узнаваемыми улицами, памятниками, домами и прочими милыми сердцу вещами? Я знаю только **Getaway: Black Monday**, но он про Лондон, и вообще для PlayStation 2. «Невский Титбит» — настоящая экскурсия по городу на Неве. Посмотрите налево: мумии-пироманьяки штурмуют Зимний дворец. Посмотрите направо: на пересечении Фонтанки и Гороховой сейчас начнется напалмовая бомбардировка. Теперь достаньте ствол, вставьте его себе в рот и нажмите на курок. Спасибо за сотрудничество».



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Питер, лето, белые ночи и заяц-извращенец, мечтающий о славе Дюка Ньюкема. Захватывает дух?

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

ЖАНР
Пошаговая тактика

ИЗДАТЕЛЬ
GFI

РАЗРАБОТЧИК
VZlab

ПОХОЖЕСТЬ
Jagged Alliance, Legal Crime

МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует

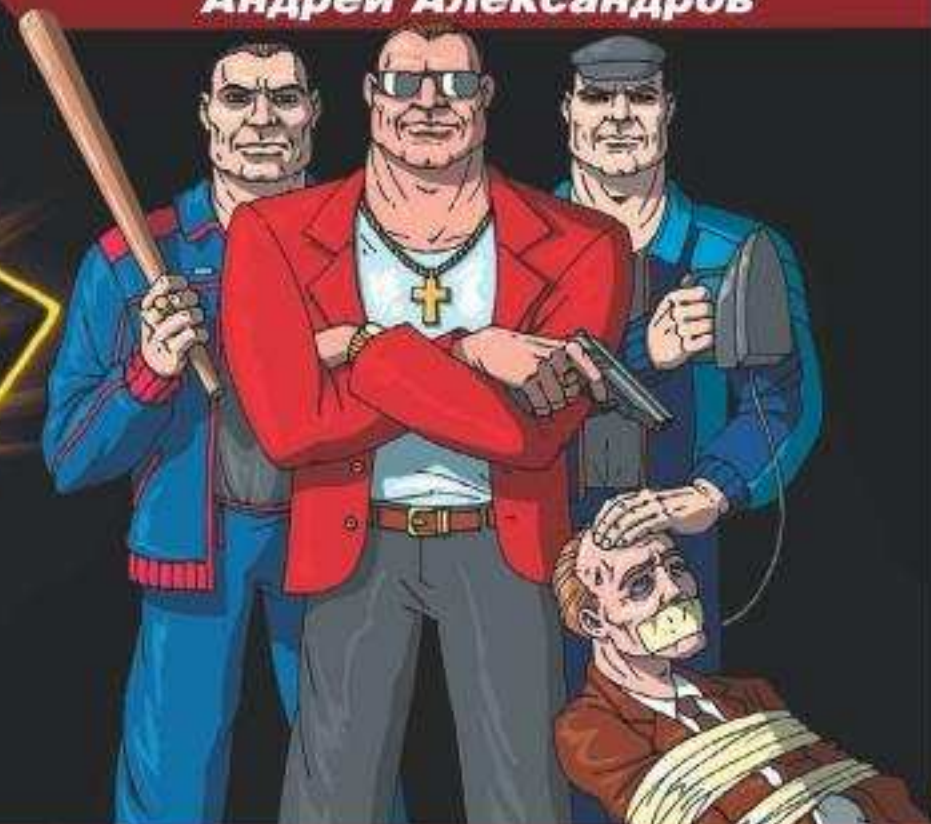
САЙТ
<http://vzlab.ru>

ДАТА ВЫХОДА:

Весна-лето
2005 года



Андрей Александров



Пару месяцев назад один уважаемый журнал опубликовал на своих страницах большую статью про отечественный кинематограф. В ней автор помимо стандартного рассказа о том, как много замечательных и успешных фильмов стали снимать на Руси в последние годы, сделал интересный вывод: героями картин «новой генерации» все чаще становятся честные милиционеры и brave сотрудники спецслужб. Даже Антон Городецкий, будучи магом до самых печенок, и то — работает в конторе, которая больше похожа на ФСБ, чем на собрание любителей пожечь кого-нибудь файерболами. А вот авторитетные бандиты у отечественных режиссеров теперь не в почете. Не модно нынче любить Сашу Белого, слышите, барышни?

Впрочем, братаны не сдадутся без боя. Не берут играть в кино? Так давайте крышевать компьютерные игры! Первые плоды такого подхода уже совсем скоро рухнут с елки — речь, если вы еще не догадались, идет об игре «Братки», над которой трудятся в питерской компании VZlab.

Бригада, епрст...

Как бы это смешно ни звучало, но «Братки» — явление в чем-то знакомое для отечественной игроиндустрии. Да, мы видели много

проектов made in Russia: успешных и нет, совершенно разных жанров и основанных на совершенно разных сценариях. Но вот игра про организованную и не очень преступность в нашей стране, как ни странно, почти не делали (пара малобюджетных довесков к фильмам, ей-богу, не в счет). Поэтому — не поверите! — решение взять интервью у создателей «Братков» мы приняли самостоятельно. Нам не звонили посреди ночи с угрозами, офис издательства не расстреливали из гранатометов, а интерес граждан редакторов к игре не разогревали с помощью утюга. Мы сами обратились к издателю, безо всякого принуждения с чьей-либо стороны. Прошур-

Михаил Попов



шало несколько электронных посланий, и вот нас уже знакомят с двумя товарищами, которые готовы ответить за базар... простите, на вопросы. Это **Михаил Попов**, руководитель проекта «Братки», и

Михаил Спицын, PR-менеджер компании VZlab.

«Игромания» ([И]): Докатились, значит? «Братков» делаем? Ну и почему же вы решили, что авторитетные качки в золотых цепях — это будущее игровой индустрии?

Михаил Спицын ([МС]): Мы видим на прилавках огромное количество книг о бандитах. По телевизору крутят сериалы о них же. В маршрутках орет «шансон». Из всего этого можно сделать вывод, что тема бандитизма народу интересна.

Михаил Попов

([МП]): По-настоящему мы никого не хотим пугать — «Братки» скорее будут проектом шутивно-забавным, чем жестоким и грубым. У меня вообще есть давняя мечта — увидеть серию плюшевых игрушек, похожих на героев наших игр. Может быть, кто-нибудь захочет и братков выпустить — таких мягких, теплых, домашних. Наверное, после этого уже точно никто не станет их бояться.

[И]: Всякий раз, когда мы берем интервью у создателей очередного «военного» или «полицейского» симулятора, они долго и подробно хвалятся тем, какие у них замечательные консультанты. А не раскроете секрет — с кем советуется вы, создавая «Братков»?

Михаил Спицын



[МП]: Конечно же, мы пригласили к созданию игры профессионалов, хорошо разбирающихся в предмете и работающих по обе стороны невидимого фронта. Их имена, возможно, вы даже увидите в титрах (Ага! И обязательно сообщим куда следует! — **Прим. ред.**). Кроме того, мы, как и полагается, изучили груды литературы, выяснили, чем отличается «крыша» от простой дани за точку, и перенесли все эти «понятия» в игру.

[И]: А встретим ли мы в «Братках» персонажей, «списанных» с авторитетных паца-





нов, которые знакомы нам по реальной жизни или, на худой конец, фильмам?

[МП]: Образы у нас скорее собирательные. Хотя, возможно, кого-нибудь вы и узнаете.

[МС]: В игре при создании портретов персонажей используется нечто вроде «фоторобота». Мы имеем определенный набор различных «запчастей», из которого по определенным правилам выбираются элементы. В результате получается огромное количество различных «портретов». Что выдаст «фоторобот» при каждом новом запуске игры — неизвестно. Возможно, мы увидим и очень знакомые лица.

[И]: Расскажите, с чего начинаются игровые события. Откуда взялись наши братаны и чего они хотят добиться в этой жизни?

[МП]: Наши братки — настоящие фанаты своего города! Они родились в нем, выросли и теперь, разумеется, хотят сделать для него что-то хорошее. Например, обеспечить «крышу» местным бизнесменам и стать второй, криминальной властью. Собственно, этим и придется заниматься игроку.

[МС]: Справедливости ради отмечу, что братки у нас все-таки скорее районного масштаба. Да, сначала мы хотели воссоздать реальную карту какого-нибудь российского города, но потом отказались от этой идеи — слишком много работы, да и игроку будет трудно на таких просторах.

Дележка территории

Впрочем, сюжет, консультанты, герои — не главное, что

есть в «Братках». Куда важнее возможность ощутить себя настоящим «паханом», который руководит целой бандой. Работать придется сразу на нескольких фронтах: начиная с тактических «разборок» и заканчивая — вы будете смеяться — определением политики банды. Впрочем, про все хитрости геймплея вам куда лучше расскажут профессионалы.

[И]: Итак, как выглядит наша дорога в бандитский рай? Мы «крышуем» кого-нибудь, ездим на стрелки, выполняем различные миссии?

[МП]: Будет все! «Крышевание» ларьков, стрелки с применением гранатометов, сюжетная линия, общение с властями и милицией.

[МС]: Сначала у игрока почти нет денег, нет друзей, нет даже врагов. По мере продвижения «наверх» друзей так и не прибавится, а вот количество противников вырастет в разы. Договариваться придется со всеми: милицией, «коллегами», бизнесменами. Способы переговоров варьируются от простого распития спиртных напитков и классического мордобоя до локальной войны с применением тяжелого вооружения.

Игроку придется решать различные вопросы как политические, так и чисто тактические. Например, можно отправить бойцов на стрелку, а самому отсидеться на хате. С одной стороны, так безопаснее. Однако если подчиненные провернут все успешно, то их авторитет значительно вырастет. И рано или поздно они могут решить, что их



предводитель засиделся на своем месте. Результат — еще одна разборка. Теперь уже со своими.

[И]: Кто будет болтаться у нас под ногами на пути к первому месту в бандитском «топ-10»? Конкуренты, милиция, спецслужбы?

[МС]: Много кто будет. И знаменитые «маски-шоу» с участием СОБРа, и высокие милицмейские чины, и даже мистические персонажи.

[И]: «Менеджмент» банды. Где мы нанимаем «новобранцев», у кого приобретаем оружие?

[МП]: Новобранцев можно вербовать и в ближайшем кафе. Однако учтите — серьезные бойцы пойдут работать только в авторитетную бригаду. То же самое и с оружием. Вначале выбор будет очень скромным. Однако потом, с ростом влияния, у игрока вырастет и число знакомств, следовательно, появится и больше возможностей для покупки снаряжения.

[И]: Боевая система. По каким же все-таки правилам мы будем играть в «авторитетную» тактику?

[МС]: По достаточно простым. В тактическом режиме каждый боец может совершить за ход два действия: атаковать и переместиться. Эффективность атаки, дальность перемещения, а также очередность совершения ходов зависят от параметров персонажа. Стратегический режим — это карта района, на которой расположены различные интересные нам объекты.

[И]: А что с графикой?

[МП]: Мы создали достаточно нетребовательный к «начин-

ке» движок, что позволит запускать «Братков» даже на слабых компьютерах. Впрочем, «нетребовательный» — не значит устаревший. У нас будет и физика, и море полигонов, и еще много чего красивого.

[И]: Ну а как насчет соответствующего саундтрека? Народ уже требует, чтобы из колонок гремел «блатняк»!

[МП]: Думаю, «Мурка», сыгранная на органе, тронет сердце любого игрока.

[МС]: Вначале мы действительно хотели написать весь саундтрек в «блатном» стиле. Но потом Андрей Литвинов, наш звукорежиссер, увидел первые наработки по проекту и предложил другое, более подходящее к игровой атмосфере, решение. Какое? Увидите. А точнее — услышите.



Такие вот веселые получают у VZlab «Братки». Почему веселые? А вы взгляните на иллюстрации — стилизовано все просто потрясающе! Квадратные челюсти, бритые затылки, килограммовые золотые цепи, малиновые пиджаки. Сразу видно: перед нами — настоящие авторитеты!

Впрочем, играя в «Братков», мы будем не только надирать животы при виде очередного Коли Бубнового. Пусть забавная стилизация не вводит вас в заблуждение — про мафию тоже можно создать игру с весьма серьезным, глубоким и многогранным геймплеем. И именно это VZlab и делают. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мечта всех несовершеннолетних злодеев, похоже, начинает сбываться. Так что быстро завершаем спасение мира в очередном экшене, ждем лета, берем под свою опеку ватагу «конкретных пацанов» и вперед — искать бандитское счастье.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

- 1 Витек только что провалил важное задание. Теперь начальство отправит его «в Сочи».
- 2 «Стрелка» на бензоколонке. Это нечто вроде «дела ЮКОСа», но только районного уровня.
- 3 Надпись на ларьке: «Пиво, учебники, сигареты». Второй павильон, где торговали детским питанием и порнографией, сожгла пожарная инспекция.
- 4 «Битва у морковной грядки». Сейчас выйдет дед Макар с двустволкой и всем покажет!



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр:	RPG
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Big Blue Box/Lionhead Studios
Похожесть:	Gothic, The Bard's Tale
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2005 года
Официальный сайт:	http://fable.lionhead.com
Фанатские сайты:	http://alterego.lionhead.net/wordpress/index.php , http://fable.lionhead.com , http://planetlionhead.com/fable.php

Fable

THE LOST CHAPTERS

Четыре года назад перед руководством **Microsoft**, которая в то время как раз готовилась к запуску Xbox, встал непростой вопрос: кому поручить разработку эксклюзивной RPG, способной на равных тягаться с серией **Final Fantasy** и обеспечить приставке солидные продажи? Перебрав несколько кандидатур, они остановились на Питере «Дяде Пете» Мулине и его студии

Lionhead (не смущайтесь того, что в графе «разработчик» указана некая **Big Blue Box** — она принадлежит «львиноголовым»), авторе блистательных **Populous**, **Theme Park**, **Dungeon Keeper** и **Black&White**. Дядя Петя сразу же ответил согласием: он вынашивал идею создания ролевой игры почти 20 лет, и за это время у него накопилась масса своих идей.

Идей оказалось столько, что в сумме они тянули по меньшей мере на революцию в жанре. По его замыслу, **Fable** (в то время она еще называлась **Project Ego**) должна была стать игрой, свободной от столь привычных нам ролевых клише. Из Петиних рассказов (за подробностями милости просим во врезку) получалась ТАКАЯ игра, что даже скептики выпадали в осадок. Как выяснилось позже, разработчики действительно переоценили свои силы. Дату выхода **Fable** отклады-

вали несколько раз... но в итоге самые смелые идеи так и остались нереализованными. Даже в незавершенном виде **Fable** получилась чудесной игрой, но когда она все-таки поступила в продажу (ажиотаж был бешеный, в первые же дни было продано 350000 копий), владельцы Xbox пришли в ярость и назвали ее одним из главных разочарований прошлого года — им якобы всучили совсем не то, что было обещано. Такое нередко случается, когда рекламная кампания ведется слишком активно. Каким бы хорошим ни был конечный продукт, покупатели все равно останутся недовольны, ведь они представляли его как нечто абсолютно идеальное (хорошие примеры — «Матрица: Перезагрузка» и **Half-Life 2**, гениальный фильм и гениальная игра, которые, тем не менее, все раскритиковали).

Выход **Fable** на персональных платформах подразумевался, но об этом ни разу не говорили открыто: во-первых, это был Xbox-эксклюзив, во-вторых, она изначально затачивалась под консоль и консольную аудиторию. После релиза игры на «икс-ящике» о возможности переноса ее на PC заговорили с большей уверенностью, причем речь уже шла не о простом порте, а о **Fable 1.5** — улучшенной и дополненной версии. Через полгода томительного ожидания авторы наконец выложили карты на стол — да, **Fable** на компьютерах будет, и да, в улучшенном варианте.



Ой, какой большой лягушонок!



Законы жанра существуют для того, чтобы их нарушать

Что такое традиционная RPG? Это полторы тонны характеристик (особенно это относится к AD&D), манекены вместо персонажей, оживающие только на время многокилометровых диалогов, утомительная возня со шмотками и вгоняющие в смертельную скуку схватки с монстрами. Это совершенно мертвый мир, в котором ничего не происходит спонтанно, все по скриптам, все по сценарию. Ни в *Vampire: The Masquerade — Bloodlines*, ни в «Лыцарях Пожухлой Республики» (как-никак, самые лучшие RPG последнего времени) вы не можете заговорить с первым встречным, потому что с ним не о чем говорить (дежурные фразы не в счет). Вы не можете послать его в известное место и врезать ему по фейсу просто потому, что вам этого за-

хотелось. Вы не можете соблазнить его подружку или из чистого озорства пукнуть (извините) у него под носом. Персонажам в *Knights of the Old Republic 2* ничего не стоит задвинуть трехчасовую философскую сентенцию, но они в упор не замечают героя, машущего мечом у них перед носом или раздетого догола (всю вторую половину моя джедайка бегала в костюме танцовщицы, но ни одна сволочь не обратила внимания на ее наряд). Грабьте, убивайте, насилюйте (хотя нет, этого как раз и не дадут) — никто и слова не скажет. Разве что напарники вякнут что-нибудь робко, да и то для проформы. Абсурд? Абсурд. Но таковы, видите ли, законы жанра.

В *Fable* все в точности до наоборот. Ключевое слово здесь — «можно». Хотите оскорбить прохожего и затеять с ним драку? Всегда пожалуйста. Забить его до полусмерти и с удовлетворением наблюдать, как он ползает



Простите нас!

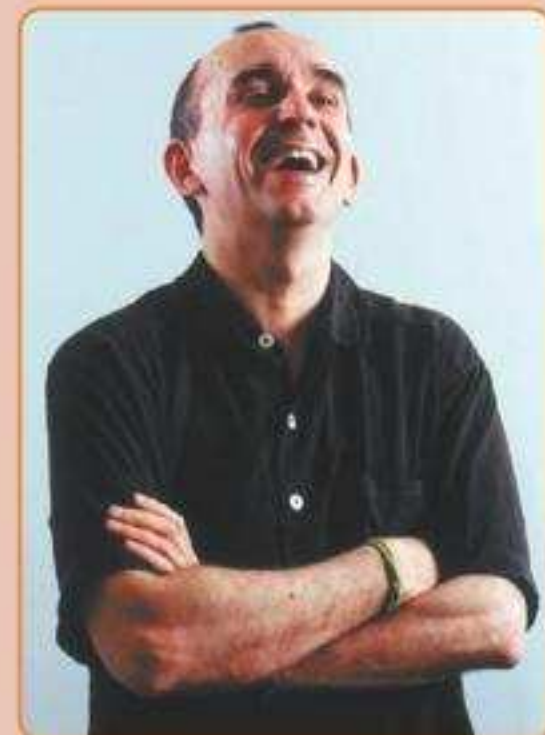
Разочарование от *Fable* среди Xbox-игроков вполне объяснимо: дядя Петя в привычной для себя манере наобещал горы манны небесной еще тогда, когда у него и конь не валялся. «Это будет лучшая RPG в истории игр, — пообещал он. — Там будут даже деревья, растущие в реальном времени, и герои-конкуренты, следующие по сюжетной линии параллельно с игроком и отбивающие у него квесты!» От таких возможностей теряли голову даже самые здравомыслящие люди. Представьте себе, вы отправляетесь на другой конец света, проникаете в замок дракона, забираетесь в самую последнюю комнату в самой высокой башне... и обнаруживаете, что вашу принцессу уже увел какой-то козел (наверняка это был уродливый огр), которому теперь достанется весь гонорар!

И что же в итоге? В итоге разработчикам пришлось отказаться от самых революционных фишек и повыкидывать их в последний момент — иначе они провалили бы очередной дедлайн (и так опоздали сверх всякой меры).

Возмущению игроков не было предела. Питер Мулине даже опубликовал на форумах *Lionhead* открытое письмо, где извинился за случившееся: «Простите нас за то, что мы не смогли сделать игру такой, какой обещали. Поймите, ВСЕ те фишки, о которых мы говорили ранее, действительно БЫЛИ в игре. И если мы их выкинули, значит, на то были серьезные причины. Деревья, растущие в реальном времени, например, мы удалили потому, что на их обсчет

уходило бы 15% мощности процессора и нам пришлось бы жертвовать более важными вещами — графикой, AI и так далее». В конце письма Питер дал зарок не распространяться впредь о своих проектах раньше времени, чтобы не разочаровывать игроков. Но, похоже, удержаться от соблазна ему не удалось: недавно он поведал о своей новой разработке *The Room*, которая снова выглядит слишком уж невероятно, чтобы быть правдой...

Но сейчас перед нами стоит более насущный вопрос: будет ли в версии для персоналок все то, чего недосчитались «искобсеры»? PC намного мощнее черно-зеленого шайтан-ящика, он легко справится с дополнительной нагрузкой, да и времени, вроде бы, достаточно — уж за целый год-то можно довести игру до ума? Пока обещаны лишь дополнительные главы (игра станет на треть длиннее), насчет всего остального разработчики хранят молчание.



Ха-ха-ха! Глупые белые обезьяны, вы думали, что получите все, что я обещал? А вот фиг вам!

по земле, вымаливая прощение? Не имеем ничего против. Пнуть подвернувшуюся под ногу курицу, дать подзатыльник чьему-то ребенку, испортить воздух в людном месте или пробежать по деревне в голом виде под дружный хохот селян? Ради бога. Легкий флирт с первой попавшейся девушкой и прогулка с ней до ближайшего сеновала? You're welcome.

Как и во всех Петиних играх, в мире *Fable* ничто не проходит бесследно. Каждое действие вызывает последствия. Защитника слабых и угнетенных

встречают аплодисментами, он пользуется успехом у женщин и ловит на себе восхищенные взгляды детишек, но взамен получает дурацкий нимб над головой и





Близнец, еще близнец



Саймон и Дин Картеры, люди, ответственные за ваше грядущее счастливое детство.

Несмотря на то, что мы называем Fable игрой Питера Мулине, непосредственными руководителями проекта были братья-близнецы Саймон и Дин Картеры. Играми они стали увлекаться еще в раннем детстве, причем уже тогда братья начали писать

собственные проекты — **Druid**, **Druid 2**, **Rockman**, **Cloud Kingdoms**. Саймон и Дин уверяют, что их игры оказали влияние на самого Питера Мулине и его первая игра **Populous** была не чем иным, как конверсией **Druid 2** для Amiga (сам Петя, что характерно, этого не отрицает и не подтверждает). В начале 90-х Саймон и Дин попали в **Bullfrog**, где им довелось поработать над **Magic Carpet**, **Hi Octane** и **Dungeon Keeper**. Покинув Bullfrog вместе Питером Мулине, они основали летом 1998 года компанию **Big Blue Box** (которая теперь принадлежит **Lionhead**) и с тех самых пор работали над **Fable**.



Злой? Это я-то злой?! Рррр, получи!

вынужден все время сдерживать себя, чтобы не совершить какой-нибудь нехороший поступок. Адепты темной стороны, наоборот, живут в свое удовольствие и убивают всех, кого им захочется, но их внешности не позавидуешь. Завидев красноглазого типа с мертвенно-бледной кожей и рогами на голове, люди разбегаются в ужасе, да и на бесплатную любовь со стороны представительниц прекрасного пола можно уже не рассчитывать.

Впрочем, даже самое сильное грехопадение обратимо. Для получения индульгенции потребуются посетить специальный храм и выложить там внушительную сумму денег, зато результат не заставит себя ждать: персонаж вновь станет похож на нормаль-

ного человека, а не на inferнальное чудовище. Концовок, кстати говоря, несколько, и чтобы посмотреть их все, надо отыграть за обе стороны. Благо это нетрудно: сосредоточившись на основной сюжетной линии, игру можно пройти часов за десять.

Главный герой начинает игру, будучи еще мальчиком, а заканчивает ее глубоким старцем. После потери родителей и сестры (на деревню напали бандиты) он попадает в Гильдию Героев, где его учат всему, что должен знать настоящий герой (своего рода тьюториал). Завершив обучение, он покидает стены Гильдии, и здесь уже начинается самое интересное. Основную задачу (поиск тех, кто убил родственников) может отложить на потом и заняться по-

иском приключений на свою пятую точку

Разработчики умудрились добавить что-то новое даже там, где, казалось бы, «все придумано до нас». Взять те же квесты. Помимо опыта, они приносят еще и известность, а значит, и шанс получить более серьезные задания. В других RPG (будем, будем показывать пальцем — в **Knights of the Old Republic 2**!) о ваших подвигах все узнают сами собой, даже если в радиусе нескольких километров от вас не было ни единой живой души. В **Fable** все намного сложнее. Если просто так завалиться в таверну и небрежно бросить что-нибудь вроде «я тут между делом завалял того самого монстра, который сожрал ваших охотников»,

вас почти наверняка встретит издевательский хохот и реплики типа: «Вы слышали?! Этот молокосос утверждает, что он убил монстра, с которым не справилась дюжина взрослых дядек! Ха-ха-ха-ха!» В следующий раз будьте умнее и берите с собой свидетелей (для этого есть команда «следуй за мной») — они не только разнесут молву о вас по всему свету, но и... отвлекут на себя противников. Вы же тем временем сможете без помех закончить свое дело.

Если хочется настоящего челленджа, можно пообещать выполнить квест голышом (!) или без единого ранения. Удалось — вознаграждение будет больше, не удалось — заплати штраф и не бахвалься больше попусту.



«Девушка, у вас есть планы на вечер?» — в какой еще игре можно задать подобный вопрос?



Лысый рогатый дохляк с пергаментной кожей — таков удел всех злодеев.



Минздрав предупреждает: увлечение магией приводит к преждевременному старению и сопутствующему ему облысению. Не поможет даже клиника Real Trans Hair.



Сколько игроков — столько же разных героев. Одежды разных фасонов, причесок и татуировок столько, что одинаковых персонажей здесь просто не бывает.

С квестами связана одна странность, которую разработчики, видимо, упустили из виду. А именно: при провале задания его можно начать заново — что несколько нелогично в игре, где каждое событие влечет какие-то последствия. Исправят ли это в РС-версии? Будем надеяться, что да.

Я его слепила из того, что было

Как настоящие герои проводят время, свободное от ратных подвигов? Правильно, пьянствуют, просаживают деньги и волочатся за всеми сколько-нибудь симпатичными ля фам. В Fable все эти удовольствия доступны в полной мере.

Завоевать расположение барышень не так-то просто. Деньги и известность ничего не значат, если ваш подопечный одет в бомжовскую одежду и выглядит, как заштатный сморчок. Подберите стильный наряд, сделайте модную причёску, найдите хорошего татуировщика, купите подарок и тогда... тогда вы обзаведетесь очаровательной супругой и собственным домиком. Или даже супругом (!) — Big Blue Box и Lionhead, как истинные британцы,

всегда отличались либеральностью в этом щекотливом вопросе.

Наличие жены не мешает завязывать небольшие интрижки на стороне. При желании можно обзавестись даже несколькими женами в разных городах, но если одна из них все же застукает вас на месте преступления, скандала не избежать. Разбив все имеющиеся в доме тарелки и обложив шаловливого муженька всеми известными ругательствами, благоверная удалится в ближайший бар заливать свое горе вином. Надоевшую женушку можно и убить, но это чревато падением на темную сторону (хотя если вы и так злодей...). Лучше уж развестись или отвести ее в ближайший лесок («Милая, как насчет романтического ужина на природе?») и... оставить там на съедение монстрам. Вы уже влюблены в эту игру? Мы — по самые гланды.

Даже ролевая система, самая занудная сторона любой RPG, сработана изящнее некуда. Никакой генерации персонажа и никаких классов — весь этот священнодейственный дебилизм благоразумно отправлен самым дремучим лесом. В Fable действует

правило «я его слепила из того, что было». Любитель тяжелых двуручных мечей и другого оружия ближнего боя со временем вырастает в мышцатого «танка». Используя лук и регулярно тренируя воровскую сноровку, герой постепенно превратится в утонченного леголаса. А вот маг... маг так быстро состарится, что уже в молодости станет лысым шамкающим старикашкой. «Ш-шынок, будь добр, подай мне ишо клушку пива?» — согласитесь, не слишком приятная перспектива (между делом, от долгих посиделок в кабаке и регулярных возлияний ваш подопечный стремительно растолстеет и станет жутко неповоротливым, так что не забывайте об оздоровительных пробежках по лесам, кишащим монстрами, и танцах с саблями).

К счастью, никто не запрещает вам совмещать все три подхода (здесь, чай, не пуританская AD&D). Неплохой фехтовальщик, сносно стреляющий из лука и владеющий при этом парой убойных заклинаний, — почему бы и нет? Другое дело, что истинными мастерами становятся лишь те, кто выбирает узкую специализацию.

Кстати, шрамы, полученные в бою, остаются на теле почти всю игру и служат элементом имиджа. NPC при их виде сразу проникаются уважением («В каких же переделках ему так досталось!»), да и сам персонаж выглядит мужественнее. С каждой новой битвой появляются новые шрамы, а старые потихоньку затягиваются.



Игры Питера Мулине всегда отличались оригинальностью и в высшей степени глубоким игровым процессом, но им недоставало элементарной сбалансированности. Вспомните Black&White — грандиозный проект, который так и не довели до ума: безудержное восхищение ко второму-третьему острову сменялось такой заморской тоской, что игру забрасывали, так и не узнав даже половины ее возможностей. Но в случае с Fable Lionhead впервые удалось сделать игру не просто оригинальной, но дьявольски интересной. Пропустить такое — значит, лишить себя самого, возможно, увлекательного приключения этого года. ●



ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
Рубрику подготовил: Николай Арсеньев

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются край-

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Garfield

Жанр: Arcade ■ Издатель/Разработчик: Hip Interactive/Code Monkeys

Кто не знает Гарфилда? В США этот пушистый и толстенький кот является одним из главных любимцев детей. И, как мы видим, разработчиков, которые, заручившись кинолицензией, сделали очередную «игру-по-фильму».

Garfield — история о том, как пушистый друг всех американских детишек в очередной раз влип в неприятности. Уходя по делам, хозяин крепко-накрепко наказал Гарфилду присматривать за домом. Однако вместо этого толстый котяра, как всегда, заснул перед телевизором, а когда проснулся, то понял, что миссия провалена, — проживающий с ним на одной жилплощади щенок устроил в доме натуральное побоище. И теперь, если хозяин увидит весь этот разгром, то просто выставит кота за дверь.

Что делать? Порядок наводить. Как наводится порядок? Просто. Гарфилд вешает за плечи пылесос и носится по квартире, «всасывая» потерявшиеся вещи и выплевывая их на положенные места. Также с помощью пылесоса можно открывать двери шкафов: за ними иногда находятся полезные сюрпризы. Потрясающий игровой процесс — особенно «интересно» играть ста-

новится тогда, когда нужно найти последние, наиболее тщательно запрятанные предметы.

Впрочем, при удачном стечении обстоятельств **Garfield** мог бы стать хорошей аркадой. Но обстоятельства, к сожалению, «не стеклись». И мы имеем всего лишь еще одну ПЛОХУЮ детскую аркаду, которая использует раскрученного героя. Почему?

Ну, во-первых, очень однообразно. Вам интересна идея носиться по дому, в поисках последнего, завалявшегося где-то в дальнем уголке, предмета? Скорее всего, нет.

На этом, к сожалению, беды игры не оканчиваются. Следующий пункт — управление. Кошки не любят мышек, да. Даже компьютерных. Поэтому руководить Гарфилдом мы будем исключительно с помощью клавиатуры. Реализовано управление очень плохо: камера повинуется исключительно двум кнопочным командам «влево-вправо», фиксировать ее в одной точке (например, за головой главного героя) не разрешается, а сам пушистый герой, цепляясь частями своего толстенького тела за предметы мебелировки, движется исключительно в том направлении,



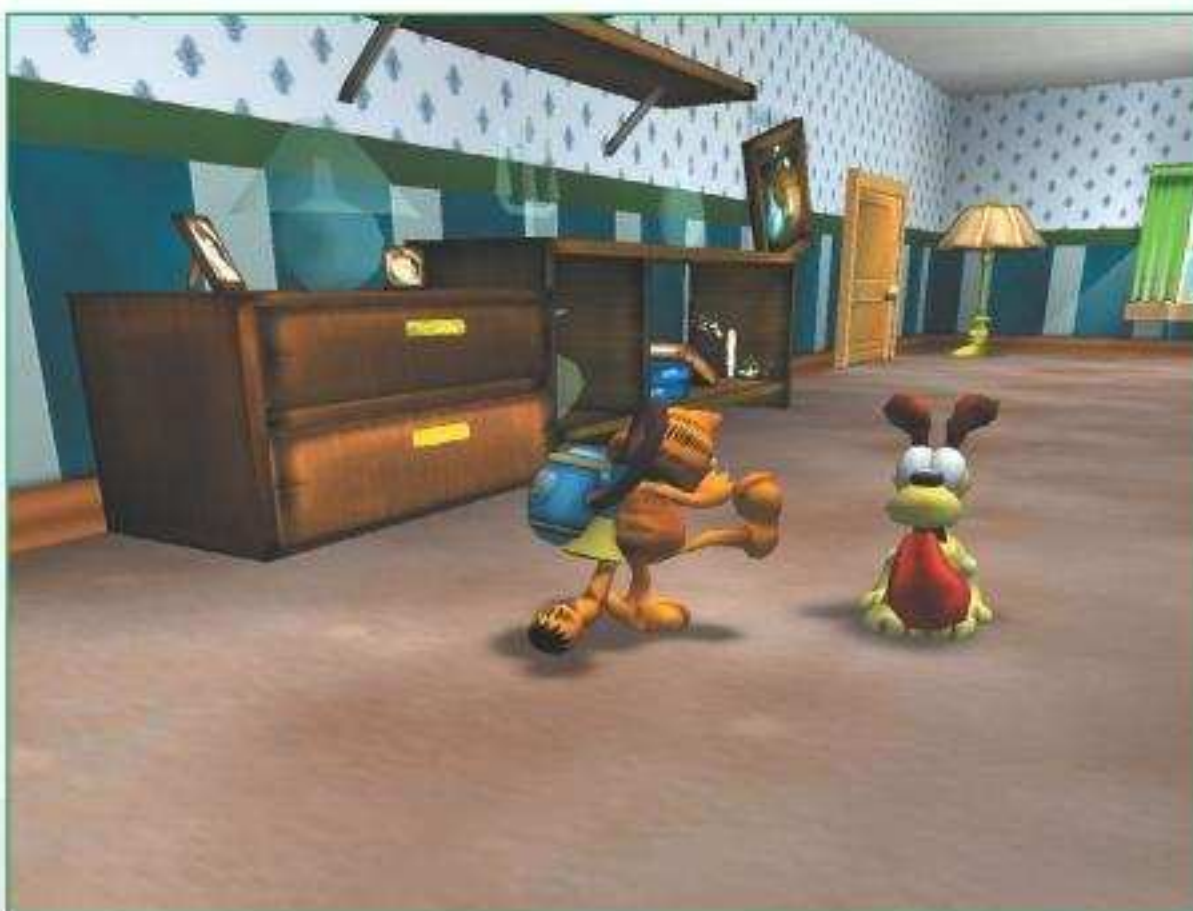
куда нам совсем не надо. Найденные вещи подбираются крайне неохотно: для того чтобы заполучить их, необходимо подойти почти вплотную. В общем, играть банально неудобно, что для аркады, которая по определению должна быть простой и не напрягающей, подобно смерти.

Едем дальше, в гости к графическому движку. Не верьте скриншотам: **Garfield** — это тот редкий случай, когда неподвижные картинки, напечатанные на наших страницах, выглядят куда лучше, чем игра. На самом же деле гра-

фика находится примерно на том же уровне, что и управление: очень-очень плохо. Несколько сотен полигонов на окружающие предметы, размазанные текстуры — вот и все, на что способен движок Renderware.

К сожалению, как ни крути, но толковой аркады из **Garfield** не выходит. Геймплей — простой и однообразный. Графика — слабая. Управление — того хуже. А ведь это в игре детской, которая должна быть простой и в то же время веселой.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 5



ПОЙМАЙ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ!

Разыгрываются 5 цветных лазерных принтеров!

Сотни призов каждый месяц - 5 шансов на выигрыш

Смотрите условия на специальных упаковках с эмблемой акции

В каждой упаковке Digitex с эмблемой ищите шанс выиграть один из тысячи фантастических призов - включая великолепный настольный цветной принтер OKI C3100 - каждый месяц!

Чтобы стать претендентом, просто присоединяйтесь к нашему розыгрышу. Это элементарно! Помните - чем раньше начнете, тем больше шансов на выигрыш. А играть Вы можете сколько угодно!

С апреля по август 2005, мы дарим Вам Soft'n'Strong USB Digitex, MP3 плееры, коврики для мыши и еще много, много всего в наших захватывающих ежемесячных розыгрышах.

Присоединяйтесь! Найдите одну из упаковок Digitex с эмблемой - и Вы можете стать победителем!



OKI C3100 легко напечатает всё - от визиток до баннеров длиной 1,2 метра!

СМОТРИТЕ ПОДРОБНОСТИ АКЦИИ НА WWW.DIGITEX.RU

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Составитель: Андрей Александров

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем

информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

Lock On. Горячие скалы
Дата: март 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics • Вид упаковки: jewel

Parkan 2
Дата: апрель 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита • Вид упаковки: jewel

Казачьи войны:
Наполеоновские войны
Дата: март 2005 • Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing (совместно с 1C)/GSC Game World • Вид упаковки: jewel, dvd-box, коллекционное издание

Красная акула 2
Дата: апрель 2005 • Рос. издатель/разработчик: ИДДК/HBM (совместно с G5 Software) • Вид упаковки: jewel

В разработке

Jagged Alliance 3D
Дата: весна-лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/Мист лэнд - ЮГ • Вид упаковки: jewel

Lada Racing Club
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: —/Geleos • Вид упаковки: jewel

Neuro
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Revolt Games • Вид упаковки: jewel, dvd-box

PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла • Вид упаковки: jewel

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GSC • Вид упаковки: jewel, dvd-box

The Fast and Funny
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: —/Geleos • Вид упаковки: jewel, dvd-box

Warfare
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/Мист лэнд - ЮГ • Вид упаковки: jewel

Xenus: Точка Кипения
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows • Вид упаковки: jewel, dvd-box

Адреналин-шоу
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Galjin Entertainment • Вид упаковки: jewel, dvd-box

Блицкриг II
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Nival Interactive • Вид упаковки: jewel

Братки
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/VZlab • Вид упаковки: jewel

Бригада E5: Новый альянс
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Алеярон • Вид упаковки: jewel

В тылу врага II
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay • Вид упаковки: jewel

Вивисектор. Зверь внутри
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms • Вид упаковки: jewel

Волкодав: Кровавое братство
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software • Вид упаковки: jewel

Восточный фронт
Дата: май 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Burut CT • Вид упаковки: jewel

Вторая Мировая
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games • Вид упаковки: jewel

Дальнобойщики 3
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK • Вид упаковки: jewel

Звездное наследие
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group • Вид упаковки: jewel

Искусство ограбления
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio • Вид упаковки: jewel

Корсары III
Дата: весна 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла • Вид упаковки: jewel

Магия крови
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen • Вид упаковки: jewel

Мор. Утопия
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Ice-Pick Lodge • Вид упаковки: jewel, dvd-box

Ночной дозор
Дата: весна-лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Нивал • Вид упаковки: jewel, dvd-box

Ночной дозор racing
Дата: осень 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Psychocraft • Вид упаковки: jewel

Невский титбит
Дата: весна-лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: Лайт-Проджект/VZlab • Вид упаковки: jewel, dvd-box

Остров Сокровищ
Дата: весна-лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms • Вид упаковки: jewel

Пираты XXI века
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft • Вид упаковки: jewel

Санитары подземелий
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C • Вид упаковки: jewel

Серп и молот
Дата: весна 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Novic&Co • Вид упаковки: jewel

Трудно быть богом
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла • Вид упаковки: jewel

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Freedom Force vs. The Third Reich
Дата: март 2005 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск • Вид упаковки: jewel

Gothic II: Die Nacht Des Raben (Готика 2: Ночь ворона)
Дата: март 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла • Вид упаковки: jewel

One Must Fall: Battlegrounds
Дата: март 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive • Вид упаковки: jewel

Return to Mysterious Island (Возвращение на таинственный остров)
Дата: март 2005 • Рос. издатель/локализация: Руссобит-М (совместно с GFI) • Вид упаковки: jewel

Terminator 3: War of the Machines (Терминатор 3. Война машин)
Дата: март 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C • Вид упаковки: jewel

The Punisher
Дата: март 2005 • Рос. издатель/локализация: Руссобит-М (совместно с GFI) • Вид упаковки: jewel, dvd-box

The Sims 2 University
Дата: март 2005 • Рос. издатель/локализация: Софт клуб • Вид упаковки: jewel

Spiderman 2
Дата: март 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C • Вид упаковки: jewel

День Победы II (Hearts of Iron II)
Дата: март 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru • Вид упаковки: jewel

Новые анонсы

Chaos Legion
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла • Вид упаковки: jewel

Cold Fear
Дата: весна 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла • Вид упаковки: jewel

Close Combat: First to Fight
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус • Вид упаковки: jewel

Gothic III
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: GFI • Вид упаковки: jewel

Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус • Вид упаковки: jewel

Hotel Giant 2
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус • Вид упаковки: jewel

Panzer Elite Action
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус • Вид упаковки: jewel

Serious Sam 2
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус • Вид упаковки: jewel

SpellForce 2: Blend of Perfection
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: GFI • Вид упаковки: jewel

TrackMania Sunrise (ТрекМания Sunrise)
Дата: весна-лето 2005 • Рос. издатель/локализация: Бука • Вид упаковки: jewel

Wings of War
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус • Вид упаковки: jewel

[АНТИ] КИЛЛЕР

«КОЗА НОСТРА» НЕ ПОГРЕЕТ РУК
У НАШЕГО КОСТРА!

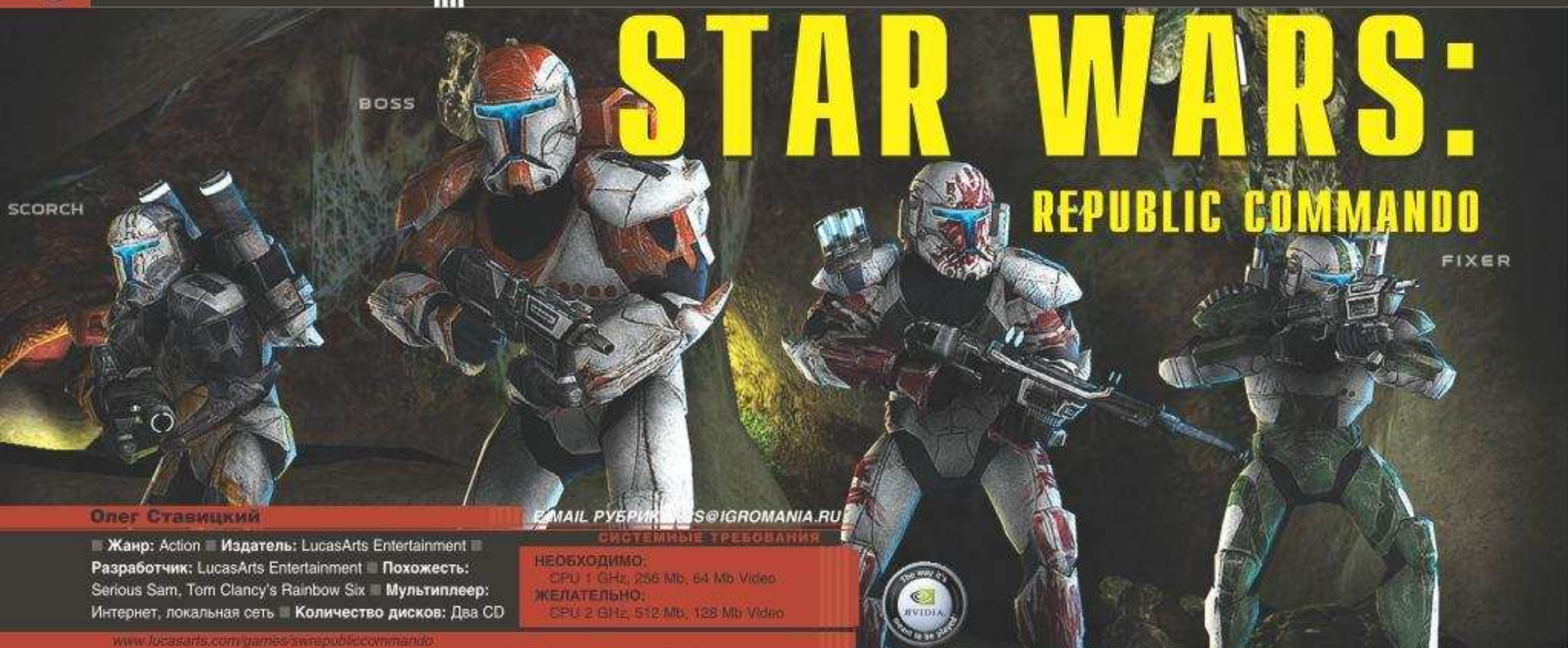
ДИНАМИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА ПО МОТИВАМ
РОМАНА ДАНИЛА КОРЕЦКОГО «АНТИКИЛЛЕР»
И ОДНОИМЕННОГО КИНОФИЛЬМА



© 2005 QDIX INTERACTIVE. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. © 2002-2005 MA PRODUCTION. © 2002-2005 RESPECT RECORDS.
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СТРАН СНГ И БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК». ТЕЛ.: (095) 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU, ЗАКАЗ ДИСКА
ПО ТЕЛ.: (095) 447-13-38, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ – КОМПАНИЯ «ОДИССЕЙ». ТЕЛ.: 8(050) 336-73-73, 8(0462) 31-71-73, E-MAIL: SALES@ODYSSEY.UA, WWW.ODYSSEY.UA.UA.



www.nd.ru



Олег Ставицкий

Жанр: Action ■ Издатель: LucasArts Entertainment ■
Разработчик: LucasArts Entertainment ■ Похожесть:
Serious Sam, Tom Clancy's Rainbow Six ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

E-MAIL: PUEBRIK@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

Не то, чтобы мы тут в «Игро-мании» сомневались в отсутствии у Джорджа Лукаса совести. Или питали иллюзии по поводу бережного обращения со Star Wars-лицензией. Но Republic Commando – самый бесстыдный и бесчеловечный блокбастер этого сезона. Запомните – за его дорогими спецэффектами, за красивыми меню и тысячами полигонов, которые вы, без сомнения, уже гоняете по своим мониторам, не стоит ничего, кроме холодного маркетингового расчета. Это – два с лишними гигабайта торжествующего маркетинга.

Темная сторона Силы

Мы абсолютно уверены – Джордж Лукас создавал Дарта Вейдера по своему образу и подобию. И существуй вселенная Star Wars на самом деле – Лукас первым бы переметнулся на темную сторону Силы. Republic Commando – первая в истории «Звездных войн» игра, которая не открывается «фирменными» желтыми строками, что уплывают

куда-то вдаль. Нет здесь и привычной уже музыкальной темы Джорджа Уильямса, нет джедаев, нет Силы, нет, наконец, лазерных мечей. Вместо этого Republic Commando помещает всех желающих в костюм особо выдающегося клона Джанго Фета (всем, кто не знаком с теоретической основой – срочно смотреть «Атаку Клонов») и предлагает пробежаться с бластером наперевес. А чтобы происхождение не походило на облагороженный unreal-движок клон Serious Sam в Star Wars-декорациях, к игре в срочном порядке прикрутили тактическую составляющую. То есть вместе с игроком по уровням носятся еще три дуболома, которым можно (sic!) отдавать приказы.

Наша с вами индустрия, однако, знает массу примеров, когда на неблагородной, казалось бы, почве, вырастают яркие и где-то даже необычные проекты. Вот, скажем, Contract J.A.C.K. или Half-Life: Opposing Force. Кто бы мог подумать, что глядеть на привычные события глазами безымянного статиста окажется интересным за-

нятием? Но – расскажите нам интересную историю, добавьте щепотку самоцитирования, устройте cameo Гордона Фримена/Кейт Арчер – и мы подадим вам собственное сердце на украшенной корницей тарелке. Методы, которыми Republic Commando держит вас у экрана, далеки от таких благородных понятий, как «изобретательность» или «хороший сценарий». Свежий проект LucasArts берет игрока свирепым голливудским нахрапом. События сменяют друг друга с такой скоростью, а спецэффекты мелькают так ярко, что вы сами не успеете опомниться, как по экрану поплзут финальные титры. Republic Commando – идеальная иллюстрация того факта, что компьютерные игры в самом что ни на есть обозримом будущем составят серьезную конкуренцию летним попкорн-развлечениям. Это беззастенчиво тупое, агрессивное и пропитанное адреналином действо. И все бы хорошо, если бы перед Republic Commando не стояла фирменная приставка Star Wars.

Но даже если отбросить в сторону наше фанатское нытье и

прекратить причитать по поводу отсутствия в сюжете намеков на лазерные мечи и джедаев, то в сухом остатке останется совсем немного. Итак, посмотрим правде (читай – геймплею) в глаза.

Как играется Republic Commando? Как уже было упомянуто выше, у вас на руках – трое подчиненных. Один снайпер, один подрывник и один, извините, хакер. Таким образом, свежиспеченный проект LucasArts плавно переходит в элитный, казалось бы, жанр тактичких экшенов. На деле же тактика сводится к следующему. Во-первых, вы можете отдавать подшефным болванчикам инструкции вроде «а давай-ка, дядя, спрячься вот за тем ящиком». Дядя, в свою очередь, радостно бежит по направлению вашего указующего перста и честно начинает поливать наступающую нечисть из табельного бластера. Грустная правда жизни состоит в том, что вы не можете самолично выбирать ящик, за которым вашему подручному дуболому надлежит укрыть свое тельце. Все активные точки раз и навсегда определены забот-



- 1 Продвигаемся по коридору. Коллеги по отряду рвутся вперед.
- 2 Жарим злодея лазером. Сейчас еще Вуки тумачев надают.
- 3 Парни явно собрались попросить у нас «рубль на маршрутку».
- 4 Улыбочку!



ливыми сотрудниками LucasArts. Мало того, когда вы наводите курсор на ту или иную активную область, автоматически загорается фигурка вашего подчиненного, где он запечатлен в момент своего отважного подвига – замахивается на имперскую гадину гранатой или целится в кого-то из снайперской винтовки. То есть если вы еще не поняли, неверного тактического решения в Republic Commando принять нельзя. У вас не выйдет посадить снайпера не за тот ящик – игра автоматически определяет, что этот, скажем, валун, предназначен исключительно для подрывника и не для кого больше. То есть если вы тут случайно подумали про **Rainbow Six** и прочие орденосные продукты **Red Storm** – гоните эти ассоциации с глаз долой. Тактика, по мнению LucasArts, состоит в оперативном нажатии одной единственной клавиши, которая отправляет подчиненных по нужному адресу.

Во-вторых – и это действительно интересная находка – в Republic Commando вас не могут убить. То есть по истечению запаса энергии, вы (равно как и ваши однопользовательские друзья) падаете из раненым телом на землю и начи-

наете нечленораздельно мычать. И тут есть два варианта. Вы можете либо приказывать оставшимся на ногах солдатам продолжать выполнять свои приказы, либо начать истошно звать на помощь. Во втором случае близлежащий сослуживец подлетит к вам и попытается вернуть к жизни. Если его в тот момент не застрелят враги – вы снова окажетесь на ногах. Game over наступает не в тот момент, когда показатель вашей энергии оказывается на нуле, а когда вас попросту некому будет спасти.

Эта, казалось бы, мелочь, весьма серьезно меняет геймплей – вы действительно начинаете беспокоиться за своих подчиненных. Беспокойство сие, впрочем, продиктовано сугубо эгоистичными мотивами – если все товарищи погибнут, то кто же будет возвращать вас к жизни?

Наконец, последнее, что отличает Republic Commando от обычного монорельсового экшена – это заветная возможность выбора. По ходу пьесы вам неоднократно придется закладывать бомбы, взламывать двери и заниматься прочим вредительством. Так вот, вы можете либо отдать

приказ, либо самолично заложить взрывчатку. Учитывая, что иные операции занимают от 20 секунд до одной (!) минуты, приходится, действительно, выбирать.

Здравствуй, Голливуд

Горькая правда жизни состоит в том, что все вышеперечисленные моменты начинают по-настоящему работать лишь после того, как будет пройдена добрая половина игры. До этого момента вы с радостным гиканием несетесь по уровню и сносите головы дроидам Торговой Федерации. И вот здесь особенно хорошо становится видно, как непростительно далеко Republic Commando от того, что мы привыкли считать хорошим экшеном. Имея на руках Unreal-engine второй версии (на нем, к слову, выстроена последняя версия **Unreal Tournament**), LucasArts используют купленную технологию на одну десятую. Та же ньютоновская физика, которую после **Half-Life 2** не отыгрывать просто стыдно, работает в Republic Commando исключительно для реалистичного отображения того, как валяются трупы врагов. Если вам вдруг взбредет в

голову попинать останки развалившегося дроида, то они будут разлетаться согласно законам товарища Ньютона. Нет слов, когда метко брошенная граната одним взрывом рвет на куски пять роботов, чьи ноги «честно» летят в разные стороны, игра выглядит форменной конфеткой. Но когда дым спецэффектов и рэгдолл-прелести вам наскучат, Republic Commando откроет свое истинное лицо – это обычный одноразовый экшен далеко не первого сорта. Вместо оригинальной архитектуры – снулые одноэтажные заводы с набившими оскомину ящиками, которые, разумеется, можно взорвать вместе с врагами. Вместо havok-безумия, царящего во всех современных шутерах – тупой обмен спецэффектами и бесконечные скрипты. Republic Commando и не думает предоставлять игроку выбор – все, что вы делаете на протяжении трех коротких эпизодов – это стремительным домкратом летите по прямому, как кишка, уровню, и строчите плазмой во врагов. Интеллект последних, к слову, равносителен IQ кухонной прихватки.

Если вы дочитали до этого самого момента, предварительно



взглянув на наши итоговый рейтинг, то у вас, должно быть, уже есть к автору этих строк несколько неудобных вопросов. Скажем, как игра, которую мы тут дружески возим носом по столу на протяжении двух глянцево-страниц, получила из рук «Игромании» совсем нестыдные восемь баллов? Предвосхищая град возмущенных писем, отвечаем. Все дело в том, что каждый миллиметр Republic Commando пропитан трудноописуемой субстанцией под названием «драйв». Это когда на экране одновременно взрывается пять дроидов, а жабоподобная тварь выплевывает вам на скафандр свои внутренности, потому что вы только что вспоролли ей живот табельным кортиком. В такие минуты все становится на свои места. Тут же забываются и позавчерашняя архитектура и недодача полигонов и отсутствие человеческой физики... Потому что благодаря собственному ритму Republic Commando ловко заставляет забыть обо всем. Вернее, даже не так – все ее недостатки лежат на поверхности, но они с лихвой окупаются бешеным стуком адреналина в висках. Играть, несмотря ни на что, очень интересно.

Мало того, как уже упоминалось выше, ближе к середине игра вдруг вспоминает, что она – командный экшен и заставляет, наконец, принимать тактические решения. То есть вам на выбор предлагают – усадить снайпера на возвышение или загнать его в стационарную ракетную турель, из которой он начнет, по-другому,

извините, не скажешь, *фигачить* без разбора.

К концу же начинает твориться форменная сеча: во время второго эпизода на экране творится такой хаос, что в нем буквально не разобрать ни своих, ни чужих. Кто-то с трудом отбивается от пяти дроидов, кто-то в рукопашную отламывает им же их металлические головы, в то время как вы, цедя сквозь зубы непечатное, закладываете очередную бомбу.

И все-таки главная эмоция, которой буквально пронизана вся Republic Commando – это разочарование. Обидно, что из потенциально гениальной идеи LucasArts смогли выжать не первой свежести голливудский блокбастер, который выезжает исключительно за счет собственной бодрости, предпочитая затыкать ошибки гейм-дизайнеров яркими вспышками взрывов. Для счастья ведь нужно было не то чтобы очень много – пригласите в гости Оби-Вана, покажите пару раз будущего Дарта Вейдера, взмахните световым мечом, воспользуйтесь Силой, прикрутите, наконец, человеческую физику и выпустите в свет – мы будем в восторге. Но самое обидное – это полное отсутствие фирменной Star Wars-атмосферы. Главное отличие «Звездных Войн» ото всех прочих вселенных заключается в том, что это, пожалуй, единственная вселенная, которая не растеряла с годами ощущения Саги. Когда мы размахивали лазерным мечом в Jedi Knight II, нас буквально пронизывало ощущение причастности к огромному Миру, к истории, к Си-

ле, наконец. В Republic Commando на финальных титрах звучит богомерзкая альтернатива за авторством некой группы Ash. Ничего казалось бы, особенного, но только не в случае со Star Wars. Это слишком цельная вселенная, чтобы прикручивать к ней патлатых тинейджеров в милитаризованных майках с гитарами наперевес. Те же рокеры в Psi-Ops? Пожалуй, да! Но только не в «далекой-далекой галактике». (Справедливости ради стоит сказать, что во время игры в Republic Commando звучит исключительно оркестровая музыка. Которая, к слову, страсть как хороша – стройный хор в качестве музсопровождения моментально добавляет картинке недостающего лафоса. Вот что делает с человеком хорошая музыка – пара грамотно подобранных аккордов – и вы уже мните себя вершителем судьбы межгалактической Республики.)

■ ■ ■

Резюме, в общем, таково. Republic Commando – это ладный адреналиновый экшен грубого по-мола. Яркий, прямолинейный и стремительный – совсем как любой голливудский блокбастер. Если вы готовы закрыть свои глаза на приставку Star Wars вначале, равно как и на полное отсутствие в игре световых мечей, Силы и джедаев – получите исполненный простого тестостеронового удовольствия уикенд. Если же «Звездные Войны» для вас не пустой звук – запустите лучше по второму разу Half-Life 2. Нервные клетки, право слово, не восстанавливаются. ■



Ху из мистер Вейдер?



Как нетрудно догадаться, LucasArts увеличили плотность потока Star Wars-игр не просто так (к выходу также готовится тематическая RTS). В мае на широкие экраны земшара выйдет шестой и, как божится Лукас, последний в истории «Звездных Войн» кинофильм. Круг замкнется – в «Мести Ситхов» нам, наконец, покажут рождение Дарта Вейдера – Анакин Скайуокер окончательно перейдет на темную сторону Силы, предварительно загремев в чан с кипящей лавой.

Republic Commando, в свою очередь, описывает события которые мы своими глазами лицезрели во втором по счету Star Wars-кинофильме. А именно – в «Атаке клонов». Там, как вы, должно быть, помните, рассказывалось о секретном оружии Республики – многомиллионной армии одинаковых клонов, прообразом для которой явился наемник Джанго Фет. Шлем одного из таких клонов (особого выдающегося, если верить сценарию) нам и предлагается примерить.

Republic Commando, в свою очередь, описывает события которые мы своими глазами лицезрели во втором по счету Star Wars-кинофильме. А именно – в «Атаке клонов». Там, как вы, должно быть, помните, рассказывалось о секретном оружии Республики – многомиллионной армии одинаковых клонов, прообразом для которой явился наемник Джанго Фет. Шлем одного из таких клонов (особого выдающегося, если верить сценарию) нам и предлагается примерить.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Абсолютно хамский блокбастер, нагло прикрывающийся светлым именем Star Wars. При всем при этом играется на редкость бодро и стремительно. Джедаев и Силы нет, зато есть клоны, вуки и много-много дроидов.

ГЕЙМПЛЕЙ

8.0

ГРАФИКА

7.5

ЗВУК И МУЗЫКА

9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

8.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

8.0

Поиграй со мной

PLAYBOY

THE MANSION™

Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!



Официальный саундтрек
в продаже с апреля



UBISOFT

© 2005 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Игорь Варнавский

Жанр: Action ■ Издатель: Ubisoft Entertainment ■
Разработчик: Gearbox Software ■ Издатель в России: Бука
Локализация: Бука ■ Похожесть: Call of Duty, Medal of Honor: Allied Assault, Full Spectrum Warrior ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один DVD

www.brothersinarmsgame.com

E-MAIL РУБРИКА: brothersinarms@yandex.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 32 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.5 GHz, 1 Gb, 64 Mb Video

Сказать, что экшены по Второй мировой всем до смерти надоели, значит, не только не сказать ничего, а нагло и бессовестно соврать. Выкушав по ложечке за маму (*Return to Castle Wolfenstein*), за папу (*Medal of Honor: Allied Assault* и аддон *Medal of Honor: Allied Assault Spearhead*), за бабушку (*Call of Duty*), за дедушку (*Call of Duty: United Offensive*), за внука (*Hidden & Dangerous 2* и *Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron*), за Жучку (*Medal of Honor: Pacific Assault*) и за всех остальных спингрызов до семьдесят седьмого колена включительно (здесь подставить любой WW2-экшен калибром поменьше), мы приобрели такой нешуточный гастрит, запор и диарею в одном лице, что предложи нам подобную диету еще кто-нибудь, мы, не задумываясь, ухлопали бы мерзавца на месте. Кстати, не хотите еще ложечку?..

H-Hour, D-Day

Gearbox Software (на их совети порт *Halo* на PC и *James Bond 007: Nightfire*, а также два

весьма неплохих дополнения к *Half-Life* — *Opposing Force* и *Blue Shift*) со своей *Brothers in Arms: Road to Hill 30* к WW2-банкету сильно опоздала и, чтобы не пропустить фуршет, наобещала СТОЛЬКО всего, что оттаивали даже самые черствые циники. «У нас будет самый умный, самый правдоподобный и самый достоверный экшен по Второй мировой, — вещали разработчики с обезоруживающей улыбкой. — Ни одна WW2-игра и близко не стояла рядом с *Brothers in Arms*. Это просто хорошие экшены с четкими текстурами и прилежными моделями. Мы же держим курс на игру, в которой вы каждой клеточкой своего тела будете ощущать историю и почувствуете на своих плечах груз командира отряда».

Поначалу кажется, что разработчики действительно сдержали обещания. С первых же минут пребывания в многострадальной Нормандии под наше командование поступает группа солдат (а чуть позже — еще и вторая группа; в некоторых миссиях выделяют даже танки). Интерфейс уп-

равления подчиненными (о котором Gearbox прожужжала нам все уши) на поверку действительно оказался простым и удобным. Выбираете нужное отделение (клавишами «1» и «2» — как раз под рукой), щелкаете правой кнопкой мыши в том месте, куда вы их хотите отправить, и ребята послушно бегут. Бойцы искусно используют укрытия, не лезут на рожон почем зря и без лишних напominаний открывают огонь по противнику — жаль, что такие умницы есть не в каждой игре. Сориентироваться на местности помогают круглые иконки, развешенные над головами немцев (и ваших напарников). Красная иконка — неприятель ведет огонь или в любой момент может начать стрельбу. Серая иконка — враг боится высунуться из своего укрытия, потому что по нему жарят из всех стволов. К чему такие сложности?

К тому, что *Brothers in Arms* позиционируется как серьезная игра, в которой нет места залихватским атакам в лобовую против полчищ фашистов, как в ка-

кой-нибудь *Call of Duty* или *Medal of Honor*. Попытки взять что-нибудь нахрапом пресекаются быстро и очень жестко — первая же пулеметная очередь отправит сержанта Мэтта Бейкера (то есть нас) на досрочную встречу с его менее удачливыми сослуживцами. После двух-трех нелепых смертей волей-неволей приходится включать голову и осматривать местность в поисках укрытий и обходных путей. Почти КАЖДЫЙ бой в *Brothers in Arms* выглядит следующим образом: одно подразделение занимает позиции напротив немцев и начинает вести огонь на подавление. Тем временем их коллеги обходят противника околицами либо задними дворами и атакуют фрицев с флангов или тыла. Немцы, попав под перекрестный огонь, начинают паниковать, бестолково палят во все стороны и быстро отдают богу душу.

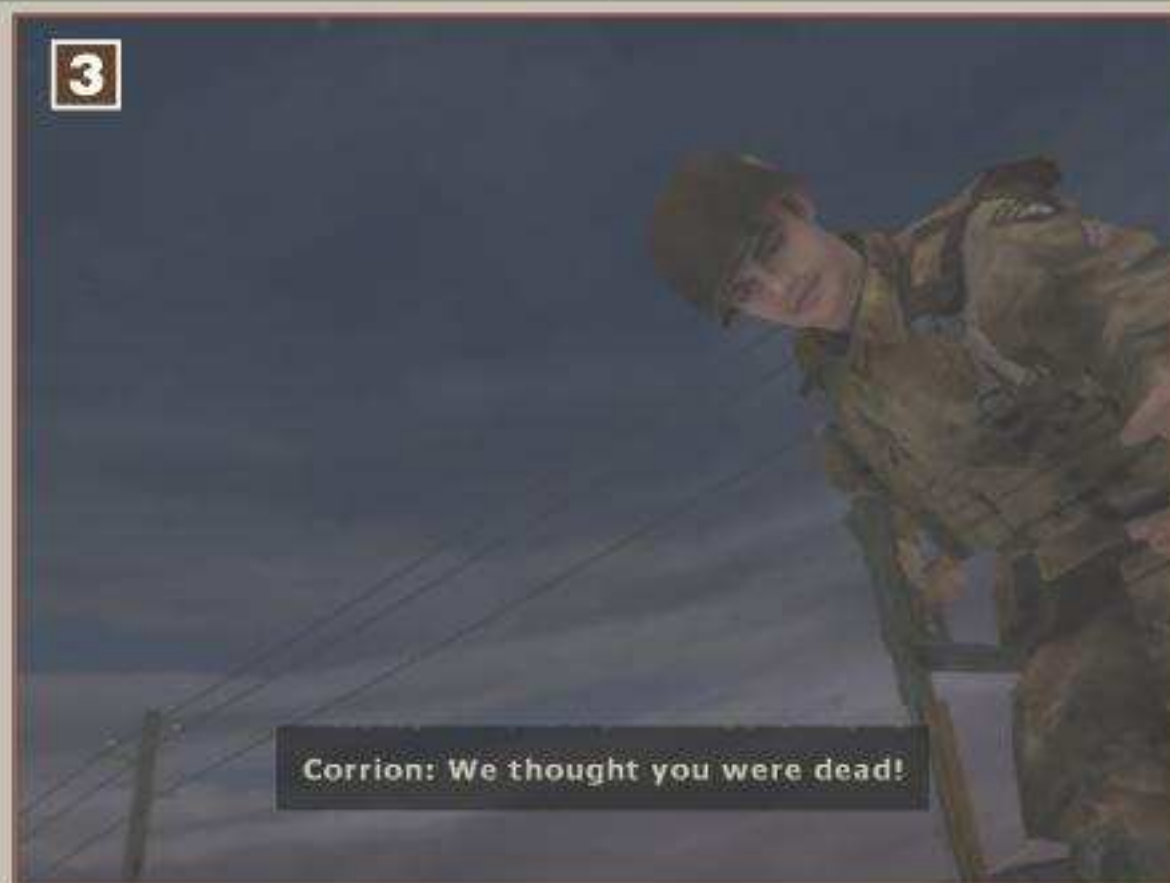
На первых порах такая система несказанно радует, а игра кажется прямо-таки джомолунгмой разработческой мысли. Вы подолгу продумываете план, с упое-



Obrieski: We'll get him when...



- 1 Этого момента я ждал всю игру. За ним следует самый лучший эпизод *Brothers in Arms* — оборона церкви.
- 2 Секунду назад этот индивидуум во всю глотку кричал «F**king taking me!». За что, собственно, и заплатил.
- 3 «Мы думали, ты мертв», — с удивлением говорит боец. Такой же вопрос, что характерно, задавал чуть раньше наш командир. Сволочи.
- 4 «...И тут Десола вытащил шестую бутылку... Ик!».



нием расставляете солдатиков («А что, если поставить их вот сюда? А может, сначала сюда? Или все-таки сюда? Нет, лучше сюда!») и чувствуете себя чуть ли не Эйзенхауэром каждый раз, когда бой проходит именно так, как вы и планировали. Но потом... потом однообразие процесса начинает несколько утомлять. Нужно уничтожить вон то пулеметное гнездо? Отвлеките пулеметчика первой командой, а вторая зайдет ему в тыл. Наткнулись на большое скопление немецкой пехоты? Отвлеките их первой командой, а вторая в это время — им в тыл. Впереди танк? Отвлеките его первой командой, а вторая... ну, в общем, вы поняли. Получается какой-то **Full Spectrum Warrior** только от первого лица и про Вторую мировую.

Когда дело доходит до серьезных баталлий, на поверхность вылезают еще и другие проблемы. Прицелиться даже на небольшом расстоянии очень трудно: прицел все время вихляет (реализм!), а функция задержки дыхания попросту не предусмотрена. Обзор местности с высоты птичьего полета неудобен: вместо того чтобы дать возможность свободно поле-

тать над картой и прикинуть что к чему, нас заставляют переключаться между дружественными бойцами и солдатами противника. Обходные пути, которые всегда расположены где-то в стороне, в кадр, естественно, не попадают, и разглядеть так ничего толком и не удастся. В разведку приходится ползти самому под носом у гитлеровцев, постоянно рискуя нарваться на пулю или минометный заряд (переключаться на напарников нельзя). И тут в полный рост встает проблема за нумером два: сохранения. Точнее, их отсутствие. Игра автоматически фиксирует нас в промежутках между битвами, и этого обычно хватает. Но когда встречаются длинные и изматывающие перестрелки (а ближе к концу игры их становится довольно много) запрет сохранения раздражает уже не на шутку. Избежать потерь или ранений в тяжелом бою почти нереально, поэтому ближе к концу игрок вынужден, трясясь от страха, сидеть где-нибудь в закутке тише травы ниже воды. Еще бы: одна шальная пуля может отправить псу под хвост полчаса изнурительной игры. Медиков и аптек здесь не водится, так что если подстрелят,

начинать все придется издалека. Дорогая Gearbox, неужели так трудно было учесть опыт *Medal of Honor: Pacific Assault* и *Star Wars: Republic Commando*, где в случае ранения можно всегда позвать на помощь?

Предвыборные обещания

Вторым пунктом в предвыборной программе разработчиков значилось создание «самого правдоподобного и самого достоверного экшена по Второй мировой», игры, где подчиненные становятся для вас едва ли не братьями, к которым вы прикипаете душой и сердцем. Ведь так? Как оказалось — вовсе даже не так.

Всю игру Мэтт Бейкер занимается только тем, что компостирует в межмиссионных монологах нам мозги своими морализаторскими рассуждениями о солдатском братстве, долге, мужестве и о том, как тяжело терять друзей. После третьей-четвертой миссии слушать лекции этого слюнтяя уже нет никакого желания, но проматывать их не дают. Напарники получились не намного лучше, чем в других играх. Да, их рожи и имена запоминаются сразу

(рожи — потому что сделаны очень качественно, имена — потому что они постоянно окликают друг друга), но сказать что-то об их характерах или привычках я не могу даже после того, как прошел игру до самого конца. Сценаристов Gearbox хватило только на то, чтобы написать коротенькие и ничего не значащие диалоги, которые бойцы ведут в начале каждой миссии. Раз уж игру делали по образцу мини-сериала *Band of Brothers* («Братья по оружию»), то почему нельзя было использовать его наработки? Можно было, скажем, сделать скриптовую сценку, где одного из ваших ранят и вы вместе с остальной командой отчаянно боретесь за его жизнь. Или эпизод, в котором вам нужно было бы убить пленного немца (не тащить же его с собой?), но против этого бы возражала часть ваших подчиненных. Или миссию по освобождению целого концлагеря (хорошо, если движок не потянет сотни моделей, можно сделать пустой концлагерь с горами трупов). Представьте себе, какой эмоциональный накал был бы в таких роликах, какие страсти кипели бы. Представили? А теперь забудьте.



72

ДЕНЬ ПОБЕДЫ II



GAME EXE



8.1/10

«ЛУЧШАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ
О ВТОРОЙ МИРОВОЙ И
ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ВООБЩЕ»

«НАВИГАТОР»

8.5/10

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

«СЫГРАТЬ В «ДЕНЬ ПОБЕДЫ II» ДОЛЖЕН
КАЖДЫЙ — СЛИШКОМ ОТ МНОГОГО ВЫ
РИСКУЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ»

«СТРАНА ИГР»

8.5/10

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«ДЕНЬ ПОБЕДЫ II» ЭТО
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ,
КАЖДЫЙ РАЗ НОВАЯ»

«GAME EXE»

8.5/10

«ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ «СЕРЬЕЗНЫХ»
СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР НЕСКОЛЬКИХ
ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ.»

«ИГРОМАННЯ»



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «ЕВРОПЫ»,
«ВИКТОРИИ» И «ДНЯ ПОБЕДЫ».
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ.
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Андрей Александров

Жанр: Action ■ Издатель: Ubisoft ■ Издатель в России: GFI/Руссобит-М ■ Разработчик: Ubisoft Montreal ■ Локализация: МиСТ лэнд — ЮГ ■ Похожесть: Tom Clancy's Splinter Cell ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один DVD

www.splintercell3.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Две недели назад я, прежде чем пройти по коридору, выключил в нем свет. Кто-то упал, уронив на себя целый чайник кипятка, но мне было все равно — ходить в темноте так комфортно и удобно. Дальше — больше. Я прятался в подворотнях, осторожно выглядывая из-за угла, прежде чем завернуть за него, выходил через окна вместо дверей. Я возненавидел день и полюбил ночь — и теперь каждое мое появление в освещенном месте заканчивалось маленьким энергетическим кризисом. А еще я почти перестал общаться с людьми. Я избегал их, прятался от них, обманывал их, наконец. Если же с кем-то из них все-таки приходилось пересечься, то я всегда подходил со спины. Чтобы не заметили...

Все это время у меня очень сильно чесался лоб. Чесался до слез, до болезненных гримас и до громких ругательств. А потом на нем вырос третий глаз.

Здравствуй, Сэм!

Нечто подобное со мной происходит уже третий год подряд,

когда на стыке зимы и весны вредная французская ведьма **Уби Софт** выпускает на волю из темницы Трехглазого. Он медленной и бесшумной походкой проходит по дворику, перемахивает через забор и растворяется в темноте. Так было в 2003 году, когда вышел **Tom Clancy's Splinter Cell**. Тогда нам наконец показали, что такое *настоящий* stealth-экшен. В нем нам приходилось *выживать*, прячась по укрытиям, избегая врагов и решая самую, казалось бы, банальную проблему способом оригинальным и безопасным. Иные законы здесь не действовали... Потом наступил 2004 год, подаривший нам **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. На этот раз Трехглазый стажировался у китайцев из малоизвестной студии **Ubisoft Shanghai**. И знаете — оказалось, что по ту сторону Великой китайской стены тоже умеют делать игры! Сериал «вырос вширь»: мы получили новые возможности, новое оружие и, разумеется, смогли опробовать их в новой кампании.

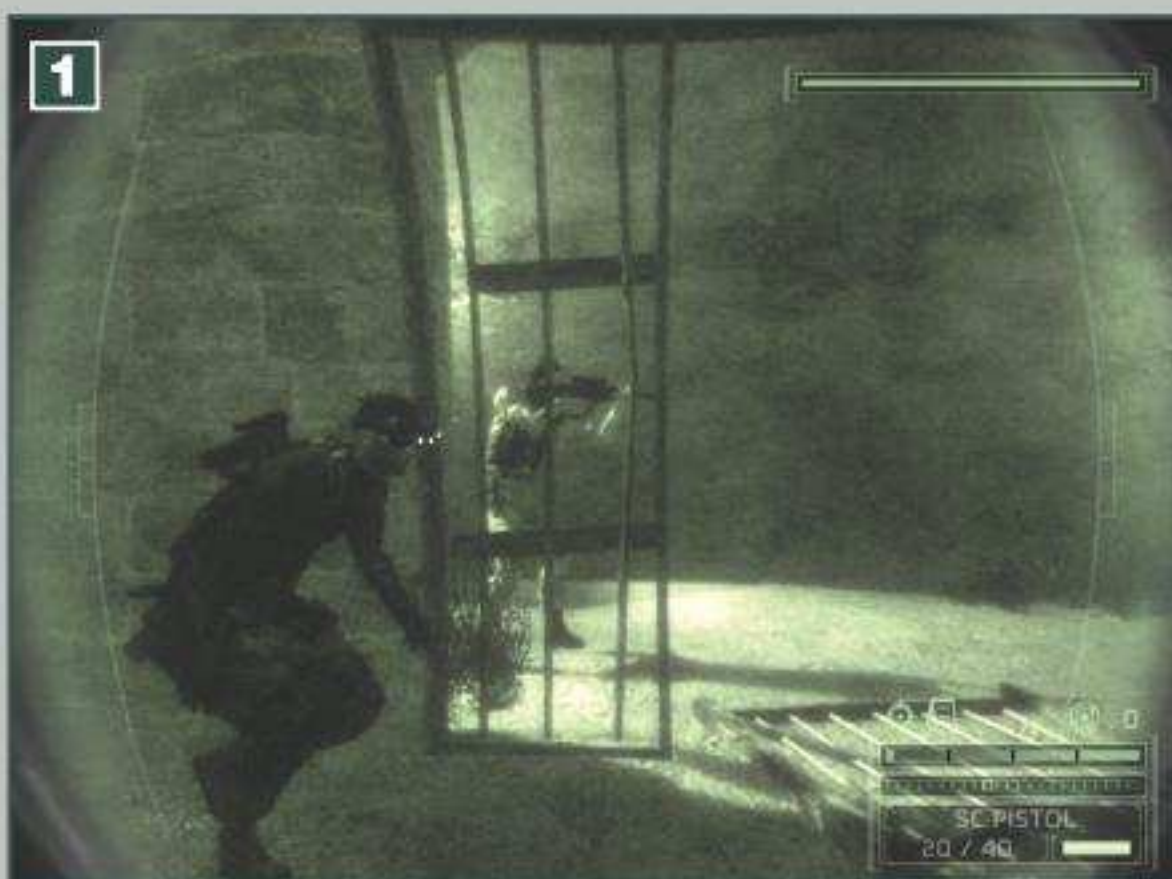
И вот, наконец, 2005 год. В

продаже третья часть приключений Сэма — **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**. Что же мы на этот раз увидим в прорезавшийся на лбу глаз? Да, собственно, все ту же картину: ни одного *серьезного* изменения. Только мелочи, друзья. Очень много интересных мелочей...

Сюжет игры развивает события, произошедшие в предыдущих частях. 2008 год. Сэм Фишер, как и прежде, служит в Агентстве национальной безопасности, а звездато-полосатому государству, как и прежде, угрожают злодеи всех мастей и национальностей. Один из негодяев захватывает в заложники гражданку США — казалось бы, банальное событие для нашей террористической эпохи. Однако захваченный обладает секретной информацией, и вот в дело вступает АНБ. Разумеется, одним только спасением заложника дело не закончится — будет и дерзкая попытка нападения на бедный американский народ, и обязательный Зловещий Заговор. Одновременно создатели Chaos

Theory пытаются разъяснить нам некоторые непонятные моменты из предыдущих частей: мы регулярно встречаем знакомых уже персонажей, вспоминаем события, в которых принимали участие, и так далее.

Сам сюжет, однако, подается скучно, без задоринки. На месте остались все старые хвори. Ролики простенькие, персонажи, участвующие в них, больше похожи на манекенов-неудачников, чем на супергероев и суперзлодеев. Сам Сэм Фишер при первой встрече вообще пугает — ей-богу, на «экране» прошлых частей он был куда живее. Скриптовых сценок очень мало, а те, что есть, выполнены на «троечку». Брифинги, диалоги и переговоры по радио — уже куда живее. Отдельно хочется отметить неплохой юмор: шутки пусть и редки, но зато попадают точно в цель. В нашей редакции хитом, например, стал диалог Сэма с Ламбертом (руководителем, который по рации наставляет Трехглазого на путь истинный) насчет сигнализации, которой оборудован ко-



- 1 Охранник тренируется в стрельбе. Сэм же тренируется в скрытности.
- 2 Они убили Кенни! Корейские сволочи!
- 3 Бок о бок. Что самое интересное, в Chaos Theory с противником можно разминуться даже на такой дистанции.
- 4 В этом сейфе — зарплата Сэма за десять последних лет. Потому он и крадет ее так аккуратно.

И опять онлайн!



Splinter Cell: Chaos Theory нас ждет вторая часть подарка — возможность коллективного прохождения. Ведь известно, что один Сэм

Разве может что-нибудь быть круче, чем три глаза? Может. Шесть глаз. На двоих. Это мы с вами поняли еще год назад, открыв коробку с **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** и обнаружив в ней потрясающий подарок — оригинальный многопользовательский режим. С непохожими друг на друга противниками, с разными тактиками и т.п. В коробке со

Фишер — хорошо, а два — еще лучше!

Стоит отметить, что «кооператив» является практически самостоятельной игрой: со своей небольшой кампанией, со своими правилами, специальными движениями, хитростями и приемами. Играть придется максимально слаженно, ведь некоторые места созданы так, что пройти их можно, только действуя вместе. Где-то одновременно надо «снять» двух охранников, где-то — помочь товарищу забраться на высокую отвесную стену...

Вряд ли этот режим станет сверхпопулярным — сложно. Однако если вы фанат серии Splinter Cell и у вас есть товарищ, готовый примерить на лоб третий глаз, обязательно попробуйте сыграть.

рабль. «Знаю, знаю. Три тревоги — и все, миссия окончена», — уверенно говорит наш герой. «Да брось ты. Мы ведь не в дурацкой компьютерной игре. Просто постарайся, чтобы эта штука вопила как можно реже».

В тени геймплея

И действительно, постараться стоит. Да, теперь миссия не заканчивается после трех тревог. Однако с каждым завыванием sireны играть становится сложнее. Охранники надевают каски и бронежилеты, начинают вести себя аккуратнее, внимательно следя за вверенной территорией. Так, в одной из миссий Сэму нужно пробраться в комнату с несколькими компьютерами. Если сделать все тихо, то в ней будет лишь один сонный охранник. Но стоит пару раз сработать сигнализации — и вот уже сторожей трое, причем никто из них валять дурака не собирается. Очень правильный подход. И куда более честный, чем тот, что был раньше.

А теперь посмотрите направо, дорогие туристы. Видите, какие в Chaos Theory замечательные карты? Большие, со сложной архитектурой, множеством альтернативных путей — не чета скромненьким «линеечкам» из предыдущих частей. Впрочем, заблудиться все равно практически невозможно: для совсем уж гиблых случаев у Сэма припасена удобная трехмерная карта.

Сложнее стала система заданий. Теперь во время миссии обстановка может поменяться, причем не один раз. Какие-то задания отменяются, какие-то добавляются. Вот, казалось бы, все идет гладко. А уже через какой-то миг катится кувырком, и мы, бросив свои дела, прорываемся через кордоны охраны к точке эвакуации. Иногда некоторые дополнительные задания переходят из миссии в миссию: не убитого сразу злодея все равно придется отправить на небеса. Только чуточку позже.

Дальше все по старому плану: чутьчку улучшили здесь, капельку добавили там. Немножко увеличился арсенал Сэма, у него, например, теперь есть настоящий нож, с помощью которого можно резать как врагов, так и различные занавески, брезентовые палатки и т.п. Из винтовки позволяет выпустить сразу несколько прилипающих камер и потом переключаться между ними — раньше мы могли пользоваться только одним «глазом». Расчудесный всевидящий прибор на лбу нашего героя обзавелся еще одним режимом, в котором мы видим всю работающую электронику в округе. Ломать последнюю стало намного легче, ведь теперь в распоряжении Сэма есть специальный гаджет под названием Optically Channeled Potentiator. С его помощью можно временно вывести из строя любое электронное устрой-

ство. Кроме того, разработчики наконец-то вспомнили, что Сэм у нас не просто костолом по вызову, а самый настоящий агент АНБ — спецслужбы, которая изначально была создана для ведения электронной разведки. Так в Chaos Theory появилась возможность взламывать компьютеры и электронные замки. Реализована процедура взлома, правда, очень примитивно: слева мы видим группу ip-адресов, а справа — четыре меняющихся числа. Как только одно из них загорится, нужно быстро подводить к нему курсор и нажимать на клавишу — часть ip-адресов тут же уберется. И так до того момента, пока левая половина экрана не будет очищена. Время и количество попыток, разумеется, ограничены. В общем, весьма сомнительное нововведение.

Разумеется, за прошедший год Сэм разучил и несколько новых движений. Теперь, например, можно повиснуть на балке и, дождавшись того момента, когда противник пройдет под вами, свернуть ему шею. Или вот другой вариант. Представьте себе мост, по которому бродит охранник. Сонный, но с ружьем. Как преодолеть «блокпост»? Легко и просто! Дожидаемся момента, когда супостат отвернется, прыгаем и цепляемся за край моста. Теперь можно как просто незаметно перебраться на другую сторону, так и попробовать ски-

нуть охранника с моста — тот вряд ли будет против.

Противники в Chaos Theory, кстати, вообще не против того, чтобы их убивали. Угрозы разработчиков сделать искусственный интеллект еще хитрее и умнее угодили в «молоко»: оппоненты как были дуралеями, так таковыми и остались. Жестоко? Ну а какие еще можно сказать слова о полигональных остолопах, которые даже не могут запомнить количество своих товарищей? Вышло из комнаты трое, а вернулось двое? Ерунда, будем болтать и делать вид, что Васи с нами никогда не было. Впрочем, играть все равно сложно: условия, в которые поставлен игрок, весьма суровы и, как и раньше, даже маленькая ошибка может стоить Сэму жизни.

■■■

Похоже, **Ubisoft** можно поздравить с удачным игросериалом. Пройдет еще двенадцать месяцев, и у нас на лбу опять вырастет третий глаз, а «Игромания» опять напишет о новой части *Splinter Cell*, упомянет все два внесенных в нее усовершенствования, а потом выставит очень хороший финальный рейтинг. Почему? Ну, понимаете, мы знакомы с Сэмом уже третий год, и он все еще в отличной форме. Играть в *Splinter Cell* так же интересно, как и год, как и два года назад. А разве нам еще что-то нужно? ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

У Ubisoft все строго по расписанию: раз в год на США сваливается очередная напасть, раз в год Сэм Фишер спасает американский народ, раз в год мы играем в новую часть Splinter Cell. Дополненную и улучшенную.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.5

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Алексей Моисеев

Жанр: RTS ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Eugen Systems ■ Издатель в России: Game Factory Interactive/Руссобит-М ■ Локализация: Мист лэнд — ЮГ ■ Похожесть: Command & Conquer: Generals, Command & Conquer: Generals — Zero Hour ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два DVD

www.atari.com/actofwar

MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

**СУПЕР
ГРАФИКА**

Давненько к нам в руки не попадало заслуживающих внимания «техно»-RTS (это, напомним, не те, которые про средневековье, а которые про современный мир или хотя бы какое-нибудь ближайшее будущее). А ведь зря — нам надоело уже, подавляя зевоту, отправлять на поле брани закованных в доспехи рыцарей, дабы те в очередной раз разделяли злодеев на колбасу. Душа настойчиво требует лязга гусениц вместо цокота копыт, артиллерийских залпов вместо чтения заклинаний, ледяного «Sir! Yes, Sir!» в наушниках вместо пофигистического «As you wish». Ракет с ядерными боеголовками хотим!

И вот наконец мольбы страждущих геймеров были услышаны. Услышаны компанией **Eugen Systems**, которая предложила на наш суд **Act of War: Direct Action** — игру про танки, спецназ и самолеты. В ней — вы не поверите! — нет ни одного даже самого завалющего мага.

Атака клонов

Надо сказать, что задача перед сотрудниками Eugen Systems

стояла непростая. Примеров для подражания — лишь **Command & Conquer: Generals** да его аддон **Zero Hour**. На них в итоге и решено было ориентироваться.

Итак, запомните, а лучше запишите: **Act of War: Direct Action** — чистейшей воды клон. Из **Generals** скопировано буквально все: начиная с интерфейса и заканчивая некоторыми юнитами. Впрочем, разработчики этого счастья отнюдь не дураки: было ясно, что в таком виде игру закидают гнилыми помидорами, обзовут плохими словами и предадут анафеме. Что делать?

Ну, например, делать хороший сюжет — его-то как раз в «Генералах» и не было. Кто будет делать? А вот хотя бы **Дейл Браун** — известный в США писатель, который специализируется в жанре технотриллера.

Честно говоря, «правдоподобной, охлаждающей кровь истории», как было обещано в пресс-релизе и многочисленных интервью, не получилось. Вместо этого Дейл предложил нам самый натуральный трэш про то, как ударные батальо-

ны американской армии в очередной раз кромсают врагов цивилизованного человечества. Завязка достаточно банальна. В не слишком отдаленном будущем случилось то, чего все уже давно ожидали: запасы нефти и газа в недрах Земли взяли и кончились (ну так, вдруг). В результате привычная жизнь общества стала рушиться буквально на глазах. Бедняжка Бетти не может доехать до расположенного на соседней улице супермаркета — ведь одна заправка автомобиля обходится чуть ли не в половину ее зарплаты. Цены растут как на дрожжах; то тут, то там случаются пока еще мирные демонстрации; растет количество терактов... Неудивительно, что на такой вот благоприятной почве разгорелась война. Сначала с терроризмом, а затем — за контроль над оставшимися месторождениями нефти. Месторождения эти самые никто добровольно отдавать не хочет — вот, например, русский нефтяной магнат украл целый арсенал ядерного оружия и теперь грозит превратить «золотой миллиард» в «обгорелую тысячу». Такие вот веселые сказки.

Стоит отметить, что несмотря на некоторую бредовость и избыточность подан сюжет просто замечательно. На съемку видеороликов ушла, наверное, треть бюджета игры — такого количества живых актеров мы не видели со времен приснопамятного **Wing Commander 4**. Впрочем, «торжества Голливуда» все-таки ждать не стоит: актеры местами пучат глаза и переигрывают, а некоторые из местных главгероев — ну такие крошечные идиоты, что даже не смешно. Впрочем, не будем судить слишком строго. В конце концов, не в RPG играем. Давайте лучше переключим свое внимание на геймплей.

Все нормальные люди рождаются в США

За хороших у нас, как вы уже поняли, выступают Соединенные Штаты Америки, которые в игре представлены двумя организациями: американской армией и специальным подразделением **Task Force Talon**. Последнее создано



- 1 «Не смей тратить нефть на войну!» — написано на плакатах. Щаз. Только вас спросить забыли.
- 2 Действия авиации в Act of War потрясающе красивы.
- 3 Городской бой. Похоже, урбанизацию придется проводить заново.
- 4 «Руки за голову, лезь на землю!» Захват очередного злодея-террориста в самом разгаре.



как раз для тех случаев, когда цивилизованному человечеству становится совсем плохо, и оснащено самыми последними образцами военно-медицинской техники. Противостоит американцам так называемый Консорциум, в который вошли самые разные государства и организации. Консорциум всячески помогает террористам, сепаратистам, антиглобалистам и прочим «борцам за свободу» — в общем, представляет собой рассадник мирового зла. Как нетрудно догадаться, Россия принадлежит именно к этой группировке.

Для того чтобы нормально существовать, обитателям Act of War требуется два ресурса: нефть и электроэнергия. С последней все просто: ставите парочку генераторов — вот уже в казармах светятся лампочки, а прожорливые системы защиты задорно отстреливают случайных прохожих. Нефть тоже добывается легко: находим месторождение, ставим на него насос — вот уже танкеры везут черное золото на ближайший нефтеперерабатывающий завод. Беда лишь в том, что свободных месторождений маловато.

Есть в Act of War и другие, более оригинальные способы по-

полнить свое благосостояние. Так, тяжелораненых вражеских солдат, которые уже не могут передвигаться, можно взять в плен, получив неплохое вознаграждение. Дальше — веселее. Строим тюрьму, засаживаем в нее десяток военнопленных и, наплевав на Женевскую конвенцию, начинаем стричь купоны. Полностью заполненная заключенными тюрьма дает доход, который почти равен прибыли от нефти и при этом обладает одним неоспоримым преимуществом — ее ресурсы неисчерпаемы. Само собой, враг может проделать аналогичный трюк с вашими подчиненными, поэтому раненых солдат желательно госпитализировать как можно быстрее.

Еще один способ обогатиться — захватить близлежащий банк. Для этого необходимо посадить в него хотя бы одного солдата, который будет присматривать за тем, чтобы деньги шли непосредственно на ваш счет. Мнения вкладчиков, что характерно, никто не спрашивает...

Вообще, захват зданий является очень важным элементом геймплея Act of War. Дело в том, что большая часть боевых дей-

ствий проходит в городской местности и любая постройка может быть оккупирована как вашими, так и вражескими бойцами. Выбить такой отряд бывает очень и очень непросто: защищенность юнитов, находящихся «в домике», возрастает в несколько раз, да и воевать они начинают куда лучше. Атакующему в данной ситуации доступно два варианта действий (позорное бегство в расчет не берем): либо послать в занятое сооружение отряд пехоты, либо просто сровнять его с землей. Первый путь легкий и быстрый, но чреват большими потерями, второй — долг, да и в разрушенное здание своих бойцов уже не посадишь.

Благодаря возможности захватывать постройки пехотинцы в Act of War превратились из пушечного мяса в полноценные боевые единицы. Займите несколько домов на улице, которая ведет к вашей базе, посадите на крышу пару человек с большими-пребольшими ба-зуками — и вот уже у противника появилась одна серьезная проблема: зачистка такой улицы может занять довольно много времени и серьезно потрепать его войска.

Однопользовательская кампания всего одна, и та до неприли-

чия простая. Искусственный интеллект явно бьет баклуши — чтобы враг напал большими силами на вашу базу, нужно либо чудо, либо заботливо написанный разработчиками скрипт. Самое обидное, что в режиме Skirmish компьютер действует очень агрессивно, хитро и без глупостей. Совершенно непонятно, зачем разработчики «обрезали» искусственный интеллект в одиночном режиме. Может, они решили пойти по стопам Command & Conquer: Generals и скоро порадуют нас аддоном повышенной сложности?

Еще один недостаток кампании — отсутствие возможности поиграть за «плохих». Да, миссии за американцев интересны и разнообразны, сюжет изобилует неожиданными поворотами, но вторую сторону с собственными уникальными юнитами и тактиками это все равно не заменит. Единственное спасение — многопользовательский режим. В нем представлены уже не только «хорошие».

Услада для глаз

Самым главным достоинством игры является, несомненно, сногшибательная графика. Именно она вытягивает проект из «сред-



неньких» в «крепенькие». Движок Act of War с легкостью отрисовывает потрясающей детализации пейзажи, без проблем тянет десятки, а в особо жаркие моменты и сотни юнитов на одном экране и сопровождается происходящее феерическими спецэффектами. Более того — видеовставок разработчикам показалось мало, поэтому нас регулярно будут баловать очень красивыми скриптовыми роликами на движке игры. Само собой, «одет» моторчик по последней моде и щеголяет всеми современными технологиями — так что скучать и мерзнуть под вентилятором вашей видеокарты не придется.

Отдельно хочется отметить прорисовку карт. Давайте для начала закажем обзорную экскурсию на истребителе F-15. Пока мы не подлетели к жилым массивам, взгляните на красоты, открывающиеся под брюхом нашего железного ястреба: небольшое озеро, солнечные блики на воде, посередине — покрытый зеленью островок, на котором любой американец с удовольствием бы провел уик-энд... Слева по борту виднеется море и золотистого цвета пляжи. Красота! А теперь давайте опустимся на землю и прогуляемся по близлежащему городку. Я вижу, мисс, вам приглянулся этот кирпичный дом с окнами необычной формы и небольшим садиком недалеко от подъезда? Да, вы правы, он выглядит замечательно. К тому же рядом есть детская площадка, а вон на тех скамеечках вам всегда будет о чем поговорить с соседями. Например, о том, что в создании Act of War принимали участие самые настоящие архитекторы, которых и стоит благодарить за местные красоты.

А теперь давайте оставим сердобольного экскурсовода и перенесемся на поле боя. Только что ударный отряд союзников отправился на штурм базы противника. Подразделение медленно выдвигается на позиции... Чу! Из окон ничем не примечательной пятиэтажки на отряд сыпется град пуль, к которому добавляется несколько ракет, пущенных с крыши. Вот одна из них попадает прямехонько в кабину вертолета, и тот, захлебываясь в пламени и дыму и дико крутясь вокруг своей оси, устремляется к земле. Тут же по зданию дают несколько залпов танки. Летят стекла, что-

то взрывается, обрушивается кусок стены, начинается пожар... Отряд продолжает движение, и вот на горизонте уже виднеются защитные башни вражеской базы. Пара залпов, мощный взрыв — и оборона прорвана. Заводим подчиненных в самое сердце лагеря, отдаем им приказ зачистить территорию — и все. Можно откладывать мышку с клавиатурой и смотреть на разворачивающееся перед нами зрелище: скрываются в огне здания, взрывается техника, то и дело пролетают ракеты... Экран при этом натурально трясется, подчеркивая мощь всего происходящего.

Да, Eugen Systems сделала графику «на отлично» — такие красоты встретишь не в каждом экшене. А вот музыка, к сожалению, подвела: слишком пафосная и избитая. Выключить ее хочется уже после двадцати минут игры — настолько быстро надоедает.



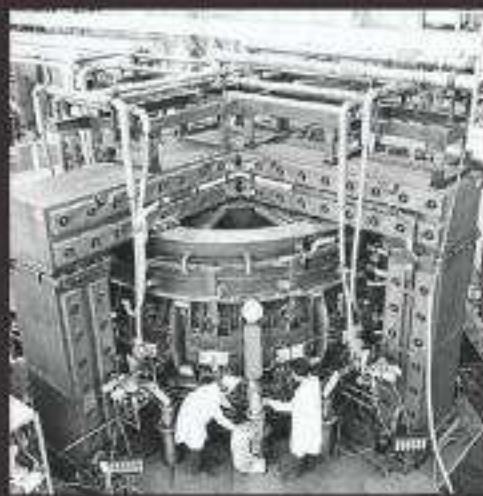
Ну что в итоге можно сказать про Act of War? Она не рушит устои, не переворачивает мир с ног на голову и даже (вот вам крест!) не пытается раздвинуть границы жанра. С самого первого ролика, с первой миссии игра признается — да, друзья, я клон, прямо вторая овечка Долли. Меня скопировали с Command & Conquer: Generals и загнали на пару DVD-дисков, сказав: «Смотрите, люди, какая замечательная копия!».

И знаете, что самое интересное? Люди смотрят. И даже не кидаются чем-нибудь гнилым или тяжелым. Ибо Act of War — это как раз пример успешного клонирования. Обычная массовая игра, которая не пытается что-то доказать и кого-то удивить. Геймплей похож на Command & Conquer: Generals? Так отлично — ведь в клонировании нет ничего плохого. Если, конечно, копировать достойные вещи.

Да и вообще — какая разница? Отбросьте все эти нелепые штампы и запомните одно: в Act of War просто интересно играть. Геймплей, как говорится, «берет», графика потрясает. В итоге по игре проносишься на одном дыхании, лишь временами останавливаясь, чтобы выкрикнуть что-нибудь вроде «супер!» или «класс!».

Разве хорошая игра не должна быть такой? ■

Ощути силу токамака!



Консорциум в Act of War: Direct Action использует для выработки электроэнергии очень интересное устройство, называемое токамак. Это не фантазия разработчиков, а вполне реальная установка. В токамаке газ раскаляется до огромных температур. Затем формируется плазма, которая в течение долгого времени сохраняется в равновесии. Это позволяет осуществить хитрую термоядерную реакцию, в результате которой выделяется огромное количество энергии, во много раз превышающее затраченную на разогрев газа.

Токамак имеет форму бублика, а плазма внутри него удерживается от соприкосновения со стенками (что неминуемо приведет к катастрофе) сильными магнитными полями. Решить проблему удержания плазмы в равновесии долгое время пока не удалось: самый большой из токамаков, находящийся в городе Абингдон (неподалеку от Оксфорда), достигает в высоту десяти метров и может удерживать плазму в стабильном состоянии около одной секунды, что довольно много, но еще не достаточно для того, чтобы использовать его в качестве электростанции. Однако ученые считают, что уже в самом ближайшем будущем (как раз тогда, когда разразятся события Act of War), с помощью токамаков можно будет вырабатывать электроэнергию.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Чертовски красивая, но полностью вторичная стратегия с сюжетом, который понравится не всем. Если последние два пункта вас не смущают — получите море удовольствия.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

8.5



КАЗАКИ II

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ



В ПРОДАЖЕ
С 4 АПРЕЛЯ!

ПРЕИМУЩЕСТВА ЛИЦЕНЗИИ

Только покупая лицензионную версию, Вы получите:

- Регистрационную карточку с уникальным номером для игры в Интернет
- Возможность выиграть: цифровую видеокамеру, один из трех современных мобильных телефонов, один из шести flash MP3 плееров.

Подробности в коробке с игрой!



Разработчик GSC Game World. Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing. Эксклюзивный дистрибьютор в России ЗАО "1С" 123056 Россия, Москва, ул. Соленинская 21, тел.: (+7 095) 258-44-08, 688-89-20, факс: (+7 095) 681-78-08, e-mail: 1c@1c.ru.



WWW.COSSACKS2.RU

КАЗАКИ II: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Степан Чечулин

Жанр: RTS ■ Издатель: GSC Game World ■
Разработчик: GSC Game World ■ Похожесть: Казаки:
Европейские войны, Завоевание Америки ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество
дисков: Два CD

www.cossacks2.ru

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.3 GHz, 512 MB, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 1000 MB, 128 MB Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Жизнь, в принципе, штука непредсказуемая. Кто бы мог подумать в 1998 году, что никому не известная команда разработчиков со странным названием **GSC Game World**, на счету которой в то время была некая безумная пародия на **Warcraft** под названием **Warcraft 2000: Nuclear Epidemic**, через несколько лет станет настоящей легендой и докажет, что на Украине есть люди, способные не то что догнать, но и успешно перегнать Запад. Это стало очевидно после того, как в 2001 году на свет появилась игра под названием «**Казаки: Европейские войны**». За, казалось бы, банальным клоном **Age of Empires 2** скрывалась такая глубина, что, будь жив дедушка Ленин, и он бы проникся масштабом игры. Собственно говоря, успех «**Казаков**» в странах бывшего соцлагеря и на Западе был настолько мощным, что обалдели не только издатели, но и сами разработчики. Разумеется, скоренько последовало несколько первостатейных

аддонов, которые только закрепили успех игрушки. Спустя некоторое время родилась шикарная RTS «**Завоевание Америки**» — с отличной графикой и отменным геймплеем. А вот теперь мы наконец получили в свои руки полноценное продолжение легендарной серии — «**Казаки II: Наполеоновские войны**»

Под барабанную дробь

На этот раз граждане из GSC Game World замахнулись на эпоху наполеоновских войн, что, собственно говоря, очевидно из названия. Следовательно, нас ждет уникальная возможность принять самое непосредственное участие в сражении под Аустерлицем, побить армию Наполеона под Москвой и даже активно повоевать в Египте, захватывая плацдарм для французской армии. Правда, отметим, что все это разнообразие представлено в одиночных миссиях. Создатели игры отказались от единой сюжетной линии и соорудили несколько значимых битв,

а также глобальный балаган под названием «**Завоевание Европы**». Суть проста и изрядно напоминает тот же **Rome: Total War** или **Knights of Honor**: сначала вы выбираете страну, за которую будете играть, генерала, который станет вашим альтер эго, а затем попадаете на глобальную карту, где вам предстоит захватить ни много ни мало — всю Европу. Такой вот размах, понимаете ли.

На самом деле здешний стратегический режим прост, как медный грош. Каждый участник Большой Игры волен сделать подопечным генералом один ход, который, как правило, заключается в том, чтобы атаковать очередную сектор-город, ибо больше генералом вы ничего сделать не можете. Перед тем как сделать судьбоносный ход, вы можете провести мирные переговоры с соседями, договориться с ними о праве прохода, заключить мир, альянс и так далее. Правда, надо сказать, что местные переговоры — довольно странное мероприятие, так как у

любой страны можно тот же мир прикупить за 5000, а, например, право прохода за 3000 золотых. То есть, по сути дела, переговоров как таковых нет. И в любом случае, тот же альянс — дело сугубо временное (ходов на десять), так как, чтобы победить, все равно придется захватить все секторы без исключения.

Надо сказать, что по сравнению с первыми «**Казаками**» и «**Завоеванием Америки**» хозяйственная часть претерпела не просто существенные, а, можно сказать, революционные изменения. Так, например, в режиме **Завоевания Европы** вы не производите солдат в казармах, как раньше, а банально нанимаете целые отряды за ресурсы, энное количество которых поступает в ваши закрома каждый ход. Причем чем больше территории под вашей могучей пятой, тем, соответственно, больше ресурсов оседает на складах родины. На них вы можете не только нанимать войска, но и повышать обороноспособность ваших городов. Соль в том, что



- 1 Стратегическая карта Европы. Именно здесь вам предстоит совершать судьбоносные ходы генералом, нанимать армию и укреплять оборону городов. География!
- 2 Пока пехота на передней линии ведет меткий огонь, кавалерия готовится нанести неожиданный удар с флангов. Все по учебникам!
- 3 Не выдержав мощной кавалерийской атаки, войска в панике бросают оружие и разбегаются кто куда. Труссы!



в тактический режим игра переключается только в том случае, если армия противника схлестнется непосредственно с вашим военачальником. Во всех остальных случаях сражение проходит автоматически, поэтому жизненно необходимо укреплять сектора, ибо враг не дремлет и постоянно норовит оттяпать у вас кусок пожирнее.

Надо сказать, что нанять сильную армию непросто, так как количество и качество подчиненных вам солдат напрямую зависит от статуса вашего генерала. Например, на первом уровне ваш полководец может управлять разве что пятью отрядами немых мужиков с вилами, которые гордо именуются ополченцами. Конечно, такая орава, может, выглядит и внушительно, но выиграть с ее помощью даже самое пустяковое сражение — задача нетривиальная. Поэтому в самом начале игры надо без промедления бросаться в бой, дабы ваш генерал активно набирался опыта, который щедро выдается буквально за все: за проигранные битвы, за победы, а также за выполнение заданий, которыми вас услужливо нагружают в тактическом режиме. Собственно говоря, несколько ходов активной жизни — и ваш Кутузов стремительно поумнеет и сможет командовать

грозными гусарами, батареями пушек и бородатыми гренадерами. Кроме того, вы сможете взять на службу больше подразделений. Например, если ваш командующий в звании лейтенанта может, дай бог, управлять десятком отрядов, то, дослужившись до генерала, без труда управится и с двадцатью.

...и ага!

Надо сказать, разработчики не случайно избрали именно наполеоновские войны, ибо это эпоха не только великих кровопролитных сражений, но и стремительного вытеснения с поля боя таких дедовских способов ведения войны, как размахивание направо и налево примитивной пикой. На театре военных действий главенствовали стрелковое оружие и артиллерия. И разработчики «Казаков II» на сто процентов учли эту особенность. Готовьтесь к тому, что навыки, приобретенные в первых «Казаках», на этот раз могут оказаться бесполезными. Помните, как в «Казаках» можно было изучить чертову тучу апгрейдов и стремительно превратить какую-нибудь древнюю пищаль чуть ли не в автомат Калашникова? Перезарядка происходила стремительно, а войска противника, как подкошенные, падали под шквальным ог-



нем. В «Казаках II» подобное безумие зарублено на корню. Теперь отряд, разрядив ружья в сторону супостата, будет около минуты перезаряжать оружие, что может закончиться трагически, если в этот момент с флангов налетит, например, вражья кавалерия. Поэтому каждый отряд обладает радиусом поражения. Дело в том, что если вы примитесь палить по наступающим отрядам противника, когда те будут в километрах эдак в десяти от вас, то ничего путного, ясное дело, из этого не получится, так как 90 процентов пуль уйдет в «молоко», не причинив сколь-нибудь значительного урона противнику. А вот пока ваши подопечные в панике заряжают ружья, враги без проблем подойдут поближе и метким залпом разнесут ваших солдатиков в клочки. Мораль проста: стрелять необходимо в четко определенное время, таким образом, чтобы залп был как можно более эффективным. Это, поверьте, как минимум половина успеха. Разумеется, войска могут вести и рукопашный бой, яростно размахивая штыками и саблями, но если храбрецы налетят на стену пуль, то, поверьте, браво подразделение, потеряв как минимум половину личного состава, с воплями ужаса разбежится в разные стороны.

Кроме того, разработчики «Казаков II» умудрились сделать так, что ландшафт — это не просто элемент оформления карты. Теперь его особенности необходимо использовать на практике. Например, если ваши бойцы засели в лесу, то враг может палить сколько угодно и практически без толку, ибо пули будут застревать в деревьях, не причиняя ущерба вашим солдатам. В свою очередь, ваше подразделение будет успешно садить по врагу из кустов, и, скорее всего, очень быстро от отряда противника не останется и медной пуговицы. Чтобы успешно воевать, жизненно необходимо учитывать такие факторы, как болота, горки, леса и овраги. В «Казаках II» выгодно занятая позиция — ключ к победе.

Еще один глобальный момент: в «Казаках II» одинокие юниты не представляют никакой угрозы вообще, а все операции с войсками проходят исключительно на уровне отрядов. Вы теперь просто не можете управлять одинокими солдатами, а для того, чтобы выиграть баталию, вовсе не обязательно, как в первых «Казаках», свирепо вырезать под корень армию противника. Основная задача теперь — снизить моральный дух подразделения до критического уровня, после чего отряд в панике разбегается по норам.



Кроме того, ваши отряды получают опыт в битвах. Незаменимое приобретение, ибо чем сильнее отряд, тем больше у него шансов выжить. По мере роста уровня подразделения возрастает не только меткость его стрельбы, скорость перезарядки, а также, и это очень важно, боевой дух. В принципе, чтобы заставить разбежаться максимально прокачанный отряд, нужно отправить на тот свет как минимум 70 процентов личного состава. Очевидно, что войска необходимо всячески холить и лелеять, под пули зазря не подставлять и активно развивать, ибо один гвардейский отряд способен сдерживать весьма серьезный натиск и даже без труда справиться с лютой вражеской кавалерией. Кроме того, очень важную роль играет способ перемещения войск. Если, например, послать несчастную армию боевым строем через леса и болота куда-нибудь на другой конец карты, то в конце пути боевой дух ва-

Надо сказать, что практически приказала долго жить экономическая система, которая была в первых «Казаках». Раньше, как мы помним, необходимо было найти побольше залежей полезных ресурсов вроде золота, угля и так далее, затем построить шахты и загнать туда уйму рабочих. Таким образом достигалось финансовое благополучие. Теперь же необходимо захватывать деревни, в которых местные жители уже добывают ресурсы. Приватизируйте деревеньку, и к вам на склад рекой потечет, например, уголь. Правда, даже тут разра-

Кроме того, в игре просто-таки восхитительная анимация. Любо-дорого смотреть, как наши отряды стройно маршируют по дорогам, разворачиваются в боевые порядки, а получив приказ «пли!», вскидывают на плечо ружья и начинают стрелять. Тутюшние челювечки — не просто безликие юниты. Это, если угодно, живые характеры: вот расчет заряжает пушку, а вот отважный командир выхватил из ножен саблю и храбро бьется с превосходящими силами противника. В «Казаках II» перед нами разворачивается настоящее сражение, и — черт возьми! — сопереживаешь этому действу куда больше, чем безли-

■ ■ ■

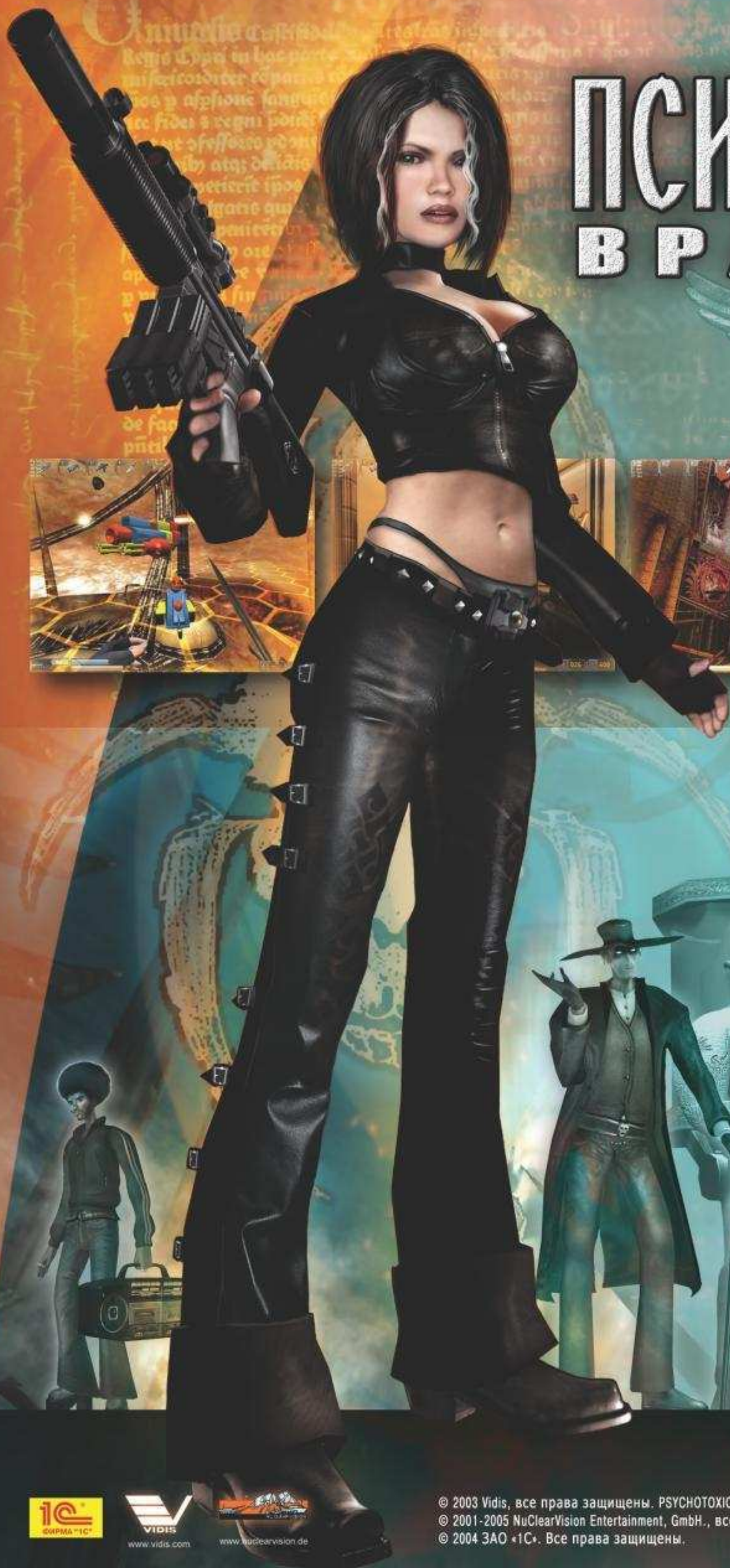
В общем, дамы и господа, поздравляю всех с тем, что команда под названием GSC Game World вновь утерла нос всяческому дорогостоящим RTS, щеголяющим громкими названиями вроде недавней **Battle for Middle-Earth**, в которых за красивой оберткой скрывается пугающая пустота геймплея. «Казачи II» на удивление органично сочетают хардкорный геймплей и сотни разнообразных тактик сражений, и при этом игра крайне радушно относится к простому игроку. Вам не придется продираться сквозь дебри непонятного интерфейса или же плевать от неповоротливости и тупости юнитов. В мире «Казачов II» все очень удобно, жутко интересно и весьма красиво. Единственные недостатки игры — безумно долгие загрузки, периодические вылеты игры в Windows, а также порой глупое поведение вражеских солдат. Верим, что все эти минусы будут исправлены ближайшим патчем. За исключением названных мелочей, перед нами — шикарная умная RTS, в которую *нужно* ■

[illegible]

К сожалению, генералы в игре абсолютно одинаковые и не обладают никакими уникальными характеристиками. Да и на поле боя они тоже, увы, не появляются. А все потому, что, по словам разработчиков, избранный вами командующий — это, натурально, вы сами. Такие дела.

9.0

ПСИХОТОКСИК ВРАТА АДА





Артем Волик

Жанр: RPG ■ Издатель: Vivendi Universal Games ■
Разработчик: Legacy Interactive ■ Издатель в России:
Руссобит-М ■ Похожесть: Theme Hospital, Diablo ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

www.ergame.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Скажите, часто ли вы встречали ролевые игры, в которых игроку предлагалось заняться мирной человеческой деятельностью? Игры, где убийство — это плохо, где смерть любого компьютерного болванчика — настоящая трагедия? Наш сегодняшний пациент до боли похож на **Diablo** и при этом — вы не поверите! — категорически не терпит насилия. Как такое возможно? Оставайтесь с нами.

Доктора вызывали?

Некоторые из вас, возможно, помнят сериал «Скорая помощь», который пару лет назад показывали по каналу «НТВ». Дело в нем происходило в районной больнице, врачи которой каждую серию боролись за жизнь пациентов, а в перерывах, дружа и ссорясь друг с другом, решали личные проблемы. Так вот, **ER** (русское название игры — «Скорая помощь: в борьбе за жизнь») — это попытка сделать из многократно обласканного прессой и телезрителями сериала куда более привычную

нам с вами компьютерную игру. И похожую на **Diablo**, да!

В чем заключается эта похожесть? Да во всем. Возьмем, например, ролевую систему. Не пугайтесь непривычных названий и терминов — здесь все как в лучших домах. Создавая персонаж, вы задаете его базовые характеристики: интеллект, ловкость, телосложение и харизматичность. Они, в свою очередь, определяют то, насколько хорошо ваш подопечный разбирается в различных областях медицины: педиатрии, нейрохирургии, кардиологии и так далее. Каждый раз, когда он встречается с каким-либо заболеванием и успешно его лечит, соответствующий навык немного подрастает. В итоге, вылечив полк пациентов, игрок перестанет быть «зеленым» практикантом и превратится чуть ли не во второго Гиппократов, грозу ревматизмов и радикулитов, от одного взгляда которого к жизни возвращаются даже самые безнадежные больные.

Параллели можно проводить и дальше. Вместо здоровья и маны у нас здесь гигиена, энергия и уве-

ренность в себе. Первая возобновляется тогда, когда герой помоеет руки или примет душ. Делать это нужно как можно чаще — немойтый лекарь запросто может запустить в тело больного ватагу бактерий. Энергию следует повышать при помощи сна, обеда в столовой и даже энергетических напитков (игра предупреждает, что это очень вредно). Уверенность в себе — самый странный параметр в игре. Растет тогда, когда наш подопечный успешно проводит операцию. Не получается никого вылечить? Тогда «подержайте железо» в спортзале — это тоже может помочь.

Одним словом, несмотря на новую обстановку и переименованные навыки, перед нами классическая RPG. В основу игрового процесса, как и прежде, положен принцип «убил монстра — получи опыт и ценные вещи». И нет никакой разницы в том, что вместо монстров у нас тут болезни. Опыт дают? Дают. Пациенты подарки приносят? Приносят. И, кстати, очень неплохие подарки — в большинстве случаев это «лечилки», восстанавливающие

один из трех основных параметров игрока, например, салфетки, повышающие гигиену.

Набирая опыт, персонаж получает доступ к специальным «особенностям личности» — это нечто вроде «перков» из того же самого **Fallout**. Особенности эти, надо сказать, придуманы с юмором. Хотите дольше оставаться на ногах? Тогда ваш выбор — зависимость от кофе! Желаете всегда производить хорошее впечатление на начальство? Заставьте персонажа полюбить гольф и наслаждайтесь тем, как он сопровождает свои высказывания энергичными ударами по воображаемому мячику — забавное, чуть-чуть дурацкое зрелище.

У каждой способности есть два уровня — первый доступен практически сразу, а второй открывается только после того, как персонаж основательно заматерееет. «Продвинутая» версия отличается не только более мощным эффектом, но еще и некоторыми неприятными «добавками». Если окружающие поймут, что вы буквально живете в больнице, то



- 1 «Разряд! Еще один!» Не поможет — пациент скончается уже через несколько минут.
- 2 В палате становится тесно — похоже, пропаганда здорового образа жизни ни к чему не привела.
- 3 Что у вас? Умираете? Пожалуйста в очередь. Ваш порядковый номер — 487.
- 4 А вот и Джон Картер. Между прочим, похож.



относиться к вам они станут намного хуже. Впрочем, разве не стоит наплевать на каких-то там людишек ради того, чтобы достигнуть второго уровня привязанности к кофе? Пожалуй, стоит — ведь это позволит вам подолгу обходиться без сна, проводить больше операций и быстрее наращивать свои навыки.

«Обобщенный другой»

В социологии понятием «Обобщенный другой» обозначается «совокупность представлений человека о других людях, а также его ожидания в отношении их поведения». Другими, более понятными словами — это то, как мы представляем себе окружающих людей и что ждем от них. Понятие это применимо и к «социальным» компьютерным играм, вроде **The Sims 2** или той же **ER**. Что нам нужно в подобных играх? Интересные персонажи, с яркими характерами, привычками и предпочтениями. И в то же время обязательно должна быть некоторая предсказуемость — если компьютерный собеседник починается воле генератора случайных чисел, то общение с ним вряд ли порадует игрока.

К сожалению, в случае с **ER** наши ожидания не оправдались. Отношения с работниками и посетителями больницы — стыд и боль игры. Попытка переключиться на **The Sims 2** не увенчалась успехом — «социалка» выполнена на редкость примитивно. Да, в любой момент вы можете оторваться от лечения и поговорить с окружаю-

щими, в надежде наладить с ними отношения. Заниматься этим вы будете не от хорошей жизни, а скорее ради того, чтобы облегчить свое существование. Ведь влюбленные в вас медсестры станут охотнее приходить на помощь, а по-дружески расположенные врачи — забирать сложных пациентов.

Впрочем, добиться чего-нибудь от обитателей **ER** очень сложно. Забудьте про простые и очевидные команды из **The Sims 2**. В вашем распоряжении имеется список тем для разговоров, каждая — с определенным уровнем «откровенности». Угадать заранее, понравится вашему собеседнику выбранная тема или нет, не представляется возможным — нет ни описания персонажа, ни внятных параметров, говорящих о его интересах. Для игры типична ситуация, когда персонаж, еще минуту назад делившийся с вами самыми сокровенными тайнами, вдруг начинает говорить исключительно насчет погоды. Обидно это признавать, но в **ER** работает исключительно метод «научного тыка» — долбим по всем попадающимся под руку темам и запоминаем, какие из них нравятся собеседнику. Со временем, после десятка громких скандалов, начинает работать.

Те же самые коллеги, кстати, то и дело будут подсовывать вам «сюжетные» задания. Придется лечить богатых старушек, наблюдать за чужими операциями и даже присутствовать при смерти неизлечимо больных па-

циентов. Сначала выглядит неплохо. Но потом начинает надоедать — слишком уж однообразные задания.

Не радует и графика. Так, лично мне не удалось создать ни одного симпатичного женского персонажа — в меню просто не было моделей не то чтобы приятной, даже сносной наружности. Видимо, по мнению господ-разработчиков, медицинские институты — это нечто вроде кунсткамеры, куда собирают страшил со всего света. Особенно обидно становится при взгляде на населяющих больницу врачей — у большинства из них подобных проблем с внешностью нет.

Сравнивать внешний вид **ER** с **The Sims 2** даже не имеет смысла — бюджеты этих игр различаются примерно на порядок. Однако даже рядом с **Playboy: The Mansion** игра выглядит как студентка-зубрила в толстенных очках возле роскошной фотомодели. Бедное убранство больницы, слабая анимация моделей, разрешение не выше 1024x768 — все это навевает тоску. Маленький бюджет, что уж тут поделать.

Фраза «замах на рубль, удар на копейку» — это как раз про **ER**. Да, все мы уже привыкли, что сделанные по фильмам игры почти всегда оказываются халтурой. Но в этот раз могло ведь быть и иначе — отличная задумка, хорошая лицензия, море интересных идей... и, к сожалению, очень скучный геймплей, ужасная графика и масса недоделок.

Их забыли в телевизоре



Сериал «Скорая помощь» в свое время был очень популярен среди телезрителей как зарубежных, так и наших, российских. На фоне бесконечной мексиканской жевательной кинорезинки рассказ о буднях американской больницы, о врачах, их работе и личной жизни смотрелся очень свежо.

К сожалению, большинство персонажей сериала в игру не вошло — видимо, сыграл свою роль низкий бюджет или в контракте были какие-то ограничения. Поэтому в **ER** мы встретим лишь доктора Картера, главного героя телевизионной версии, и еще нескольких второстепенных персонажей. Больше игре похвастаться нечем. Стервозную заведующую приемным отделением, миниатюрную шатенку Керри Уивер, заменили безликой негритянкой, которая только и делает, что собирает сплетни. Питер Бентон, Марк Грин? И не ждите. А ведь одной из самых сильных сторон фильма как раз были его герои — интересные, с яркими характерами, с собственными интересами и взглядами на жизнь.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Diablo, в которой вы спасаете людей, вместо того чтобы рубить их в капусту. Очень неплохая задумка, к сожалению, соседствует со слабой графикой и не очень качественной реализацией.

ГЕЙМПЛЕЙ

7.0

ГРАФИКА

6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

8.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

7.0

DARWINIA

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Уникум ■ Издатель: Introversion Software ■
Разработчик: Introversion Software ■ Издатель в России:
Новый диск ■ Похожесть: Tron 2.0, Cannon Fodder ■ Сетевая
игра: Мультиплеер ■ Количество дисков: Один CD

www.darwinia.co.uk

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 750 MHz, 128 Mb, 16 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

**СЛОВО
В ЖАНРЕ**

Внешность бывает обманчива. Разглядывая скриншоты **Darwinia** за несколько месяцев до релиза, мы и подумать не могли, что это окажется чем-то большим, чем всего лишь безупречной стилизацией. «Tron 2.0 от мира стратегий» — так тогда окрестили игру. И действительно похоже: «сшитые» из треугольников ландшафты, ядовитые цвета, схематичные юниты. Сумбурные рассказы разработчиков, пытавшихся донести суть игрового процесса, никто особо не слушал — зачем, если и так понятно, что это обычная стратегия, только в виртуальности? Дескать, видали мы эти «периметры».

Но, как оказалось, **Darwinia** во все не стратегия. И не аркада. И уж тем более не экшен, RPG и далее по списку. Ее вообще нельзя причислить ни к одному из существующих жанров. За многие годы общения с играми мы сталкиваемся с такой ситуацией впервые.

Старая школа

Дарвиния — это виртуальный мир, придуманный гениальным доктором Сепульведой. Долгих де-

сять лет этот бородатый дядька занимался его обустройством и заселением. Он создал дарвинианцев, разумный электронный народец с собственной цивилизацией и даже религией (они верят в перерождение своих маленьких цифровых душ, представляете?). Однако затем что-то случилось, и Дарвиния оказалась заражена вирусами. Наша задача — уничтожить их и спасти виртуальный народец.

Первое впечатление от игры — растерянность и шок. Что, черт возьми, надо делать? Доктор Сепульведа, который здесь вместо обучающего режима, заботливо подсказывает: нарисуй букву «П» — получишь инженера, нарисуй треугольник — будут тебе солдаты. Мы послушно рисуем, и вот рядом с нашим зданием появляется инженер, который сразу же начинает собирать души погибших дарвинианцев и относить их к ближайшему инкубатору для перерождения. Все как в обычной стратегии, разве не так? Вот именно, что не так: юниты строятся совершенно *бесплатно*, никакие ресурсы для этого не нужны.

Первый стратегический постулат с грохотом рушится. За ним следует еще один: дарвинианцев, которых выводят в инкубаторе из душ их предшественников и фрагментов убитых вирусов, невозможно контролировать напрямую. Что же делать? Рисуете литеру V, тыкаете в первого попавшегося под курсор дарвинианца — и он становится офицером, способным вести остальных за собой. Впрочем, недалеко: использовать этих товарищей мы сможем только в некоторых заданиях. В остальное время придется положиться на собственные силы.

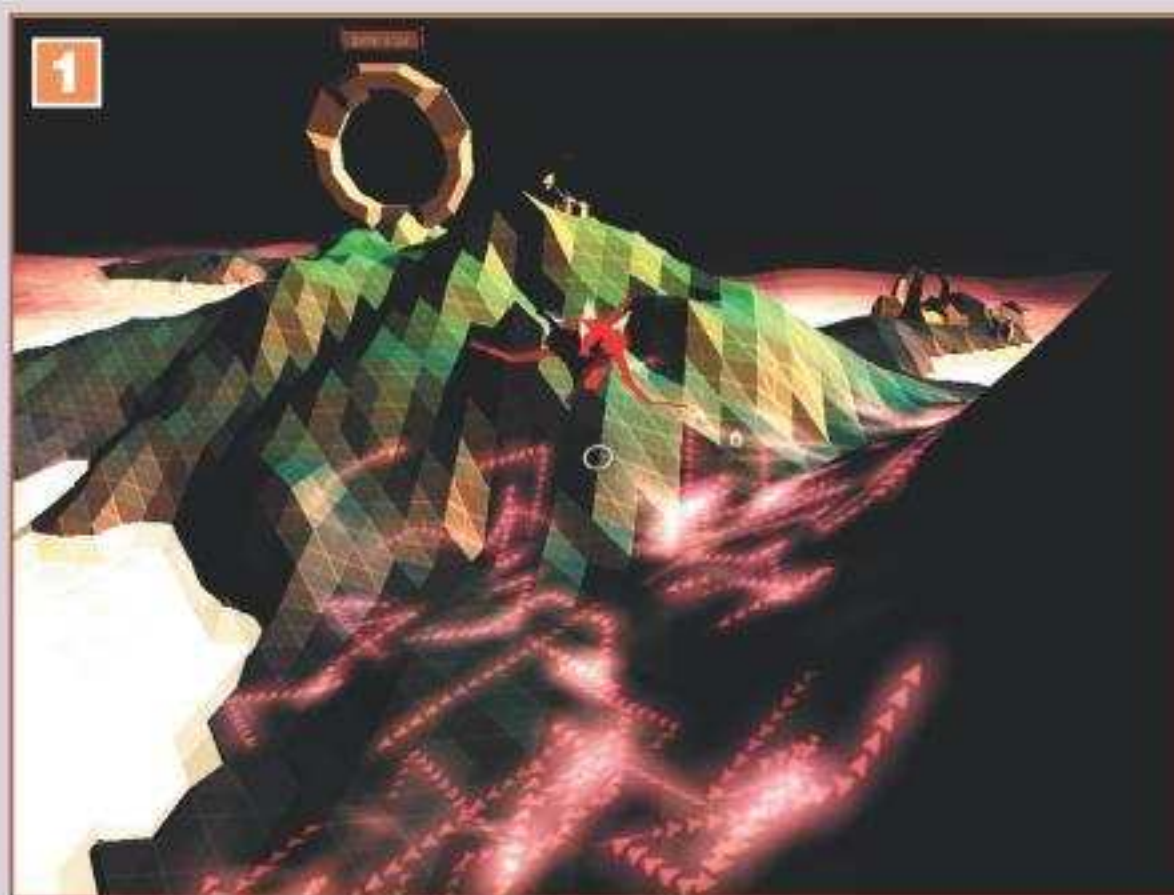
Напрямую контролируются лишь солдаты и инженеры. Последние, помимо сбора «строительного материала» для создания новых дарвинианцев, занимаются перепрограммированием нейтральных зданий — это здесь вместо строительства.

Сюрпризы на этом не заканчиваются. То, что нам не дают строить здания, не так уж удивительно — в конце концов, такие стратегии уже были. Удивительно другое: постройки абсолютно *неуязвимы*. Да

и проиграть тут нельзя. Здания все равно никто не трогает, поэтому штамповать бойцов можно до бесконечности. Сохранения отсутствуют, но они здесь даже и не требуются: игра самостоятельно запоминает, какие задания вы уже выполнили, а какие — еще нет. И даже после перезагрузки уровня вам не придется начинать все с начала. Выполнили все, что надо, — эвакуируетесь в меню и выбираете любую понравившуюся миссию (да-да, проходить их можно в разной последовательности). Через то же меню в любой момент можно вернуться на предыдущую карту (правда, делать там в большинстве случаев нечего).

Удивляемся дальше

Поскольку играть в таких тепличных условиях не понравится даже самому слабому игроку, авторы жестко ограничили число юнитов: одновременно в памяти их может быть не больше трех. Переключение между ними организовано очень оригинально — по нажатию Alt+Tab



- 1 Летящие осьминоги не представляют опасности, но они откладывают яйца, из которых потом вылупляются новые вирусы.
- 2 Земля обетованная, место, где собираются души умерших дарвинианцев.
- 3 Души умерших, которые остались без внимания инженеров-сборщиков, дарвинианцы помещают вот в такие вот гробики и отправляют на электронные небеса.
- 4 Шахта по добыче полигонов. Полигоны затем «переплавляют» на специальном заводе в примитивы и создают новые объекты.



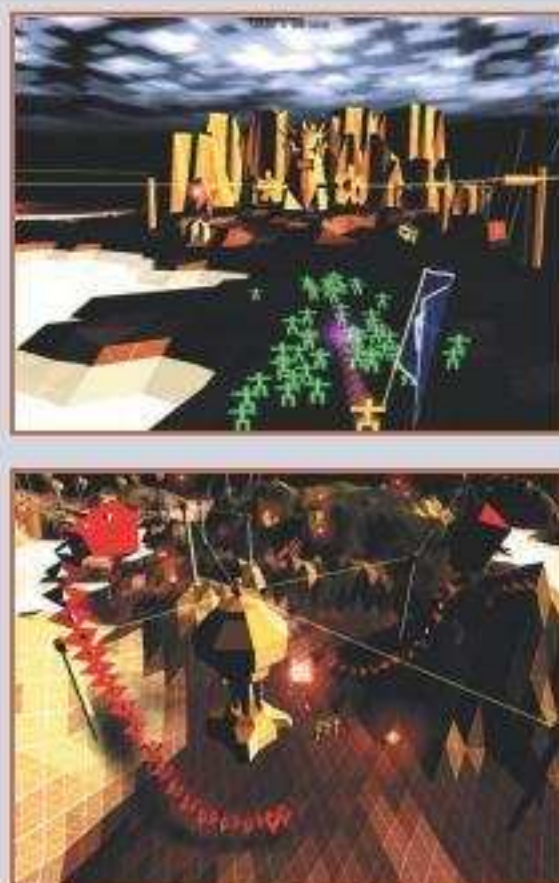
(это ведь программы). Как только юнит стал ненужным (скажем, понадобился «слот» для еще одного отряда бойцов), нажимаем Ctrl+C — и он тут же исчезает. А вот дарвинианцами так разбрасываться не стоит: если их будет слишком мало, вы просто не сможете пройти некоторые задания. Вторую миссию из-за этого мне пришлось начинать трижды. Уничтожив на карте всех противников-вирусов, я не позаботился о том, чтобы собрать достаточное число их фрагментов, и тем самым оставил себя без «строительного материала». Фрагменты лежат на поверхности совсем недолго, и если вовремя не подобрать их, они попросту взмывают в небо и исчезают там. Сбор «урожая» проходит прямо под носом у противника: пока инженеры утюжат землю, солдаты отстреливают червей и гусениц, которые насаждают со всех сторон. На вершинах гор, глубоко в тылу противника и в других труднодоступных местах прячутся триффиды — зловредные цветки, выплевывающие время от времени очередную кокон с вирусами. Их приходится уничтожать в первую очередь, иначе воевать можно будет до бесконечности.

Бойцы практически беспомощны и без присмотра игрока отдают душу своему виртуальному богу буквально за полминуты. Слабый искусственный интеллект компенсируется чрезвычайно удобным управле-

нием. По нажатию правой кнопки мыши солдаты открывают огонь, если нажать при этом еще и левую — швыряют гранаты (удобно так, что просто слов никаких нет!).

Апгрейды, еще один обязательный атрибут любой стратегии, присутствуют, но опять же не в том виде, к которому мы привыкли. Почти на каждой карте встречаются куски кода, которые можно скопировать при помощи инженеров и переправить их доктору Сепульведе. А уж он сам решит, что улучшать: увеличить наш отряд, оснастить его ракетами или снабдить авиационной поддержкой. Ракеты и авиация, кстати, почти бесполезны — у первых слишком маленькая дальность действия (взрывы постоянно задевают наших бойцов), вторую слишком долго ждать (пока прилетят бомбардировщики, вирусы успеют всех сожрать).

Есть, к сожалению, у этой почти что гениальной игры и свои недостатки. Алгоритм поиска пути оставляет желать, желать и желать лучшего: юниты постоянно норовят застрять в складках ландшафта. Если послать бойцов в точку, в которую невозможно добраться по прямой, то они застрянут на первом повороте (к счастью, это касается только солдат и дарвинианцев, инженеры свободно парят над землей и таких проблем не знают). Первые две миссии несбалансированны и откровенно скучны. Не хватает драйва: про-



играть нельзя в принципе, и хотя отдельные схватки выигрываются с некоторым трудом (особенно тяжело приходится на уровнях с летающими червями — нужно подгадывать момент, когда они спустятся к земле, и в этот момент швырять гранаты), в целом же игра слишком легкая. Да и уровней не много — около десятка.

Вообще, ситуация получается парадоксальная. «Наш выбор» для Darwinia великоват (на девять баллов игра все же не тянет по вышеперечисленным причинам), а «Новое слово в жанре», наоборот, ощутимо жмет в плечах: слишком уж много тут инноваций. Если те же Tron 2.0 или «Периметр» на первый взгляд выглядели нестандартно, но после внимательного изучения оказывались обычным шутером и обычной стратегией (ну хорошо, хорошо, *не совсем* обычными), то теперь перед нами беспрецедентный случай — игра в высшей степени оригинальная как по форме, так и по содержанию. Мы все-таки ставим Darwinia «Новое слово в жанре», но с одной оговоркой: это не новое слово в жанре, это игра вне всяких жанровых рамок. Кто мог подумать, что нам когда-то придется награждать *такую* игру?..

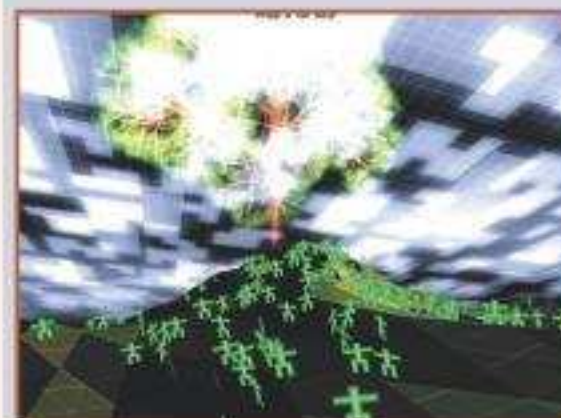
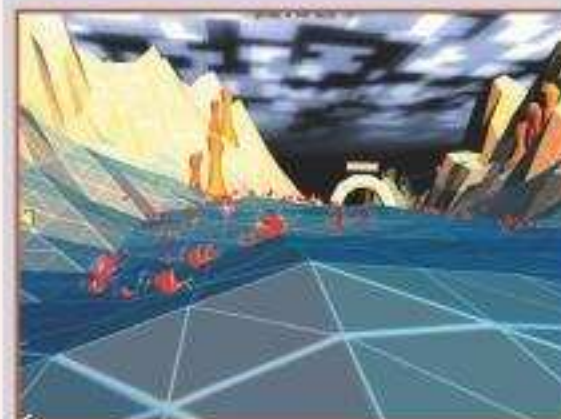
P.S. На нашем орденоносном DVD, в разделе «По журналу», выложена подробная инструкция к Darwinia. Не поленитесь и изучите ее, это позволит вам быстрее освоиться в мире игры. ■

Размер имеет значение



Присядьте куда-нибудь, приготовьте литр (не меньше!) валерьянки и на всякий случай вызовите «скорую» — сейчас у вас будет шок. Дело в том, что Darwinia занимает на диске 27,5 мегабайт. Прописью, если кто-то ослышался: двадцать семь мегабайт! А теперь самое интересное: 26 мегабайт из них отведено под звуки, все остальные файлы весят всего ПОЛТОРА МЕГАБАЙТА. Чем объяснить такой смехотворный размер, мы, признаться, даже не знаем. Возможно, разработчики задействовали те же технологии, что используются в демо-сцене.

Кстати говоря, пусть вас не смущает то, что на скриншотах игра выглядит как привет из эпохи «замочи пиксель точкой». В статике графика *Darwinia* действительно напоминает бесформенные нагромождения геометрических фигур, но в движении она смотрится просто чудесно — даже огромные пиксели, возникающие при приближении камеры, вполне уместны. Уж поверьте нам на слово (или, если все же не верите, посмотрите видеообзор на нашем диске).



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Революция, о которой так долго говорили большевики из Introversion Software, наконец-то случилась. Не было залпа «Авроры», не было штурма Зимнего дворца и выдворения закрывшейся клоно- и сивелобуржуазии, но, проснувшись однажды утром, мы поняли, что это все-таки произошло. Настоящий арт-хаус от мира компьютерных игр.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	9.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

ПАРКАН II

Андрей Александров

Жанр: Космический симулятор ■ Издатель: 1C ■
Разработчик: Nikita ■ Похожесть: Parkan, X2: The
Threat ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков:
Два CD

www.parkan.ru

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Восемь лет. Для компьютерно-игровой индустрии — огромный срок. Достаточный, чтобы наша память совершила предательство. Скажите, вы помните игру «Parkan. Хроники империи»? Кто-то, конечно, ответит положительно, но вряд ли таковых будет много. Слишком давно было. Тем не менее вспомнить Parkan стоит. Тогда Nikita, одна из старейших отечественных игровых компаний, создала первый полноценный отечественный космосим. С интересным сюжетом, огромным миром, множеством новых возможностей и очень неплохой по тем временам графикой.

Несколько лет спустя нам была предложена «Parkan. Железная стратегия» — игра новаторская, но уже совсем другого жанра. И вот теперь в «Никите» наконец-то созрели до Parkan II — полноценного «космического» продолжения.

Время вспять

Забавно, но за эти восемь лет в мире «Паркана» прошло всего каких-то десять минут. Да и то в другую сторону. Parkan II встреча-

ет нас коротким роликом, повторяющим концовку оригинальной игры. Космическая станция «Аргус», на которой закончились наши приключения, получает по обшивке, крейсер «Parkan» гибнет, а запечатанный в скафандр главгерой отправляется в свободное плавание по вакууму. К счастью, навстречу ему попадает корабль патруля, который спасает бедолагу и доставляет прямоком «на ковер» к начальству. Что дальше, можете догадаться сами. Начальство, разумеется, не верит в историю о роботизированных кланах и, дабы не утруждать себя проблемами, выписывает главгерою медицинскую справку с отвратительным диагнозом и отправляет с глаз долой — преподавать в Академии.

Проходит полтора десятка лет. Ситуация в космосе, разумеется, начинает ухудшаться. Таинственная аномалия, угрожающая экипажам космических кораблей, растет как на дрожжах. Появляется гипотеза, что в секторе Летиис живет небольшая группа людей, мутировавших в результате

некого эксперимента. Обиженные на своих сородичей, они решили отгородиться с помощью этой самой аномалии. И плевать им, что корабли остального человечества теперь не могут комфортно бороздить просторы Большого театра. Проблему усугубляет еще и то, что из-за аномалии установить контакт с хулиганами не получается...

Впрочем, есть один способ — отправить кого-нибудь в прошлое, когда аномалия еще буянит не так сильно. Благо возможность есть. Правда, из-за некоторых технических ограничений единственным кандидатом в покорители времени оказывается наш герой. И вот бывшего преподавателя выдергивают из академии, засовывают в машину угрожающего вида и отфутболивают на восемнадцать лет назад: решать проблемы цивилизованного человечества.

Ученым стоит отдать должное: время «десантирования» подобрано так, что «Parkan» еще цел и мы можем им воспользоваться. В результате в на-

чале игры у нас будет самая мощная посудина по эту сторону Млечного пути — первый, но далеко не последний дерзкий ход создателей игры. Впрочем, это ненадолго — уже через полчаса полетов у довольного игрока угонят его игрушку.

Сюжет закручивается лихо. Мы прыгаем из системы в систему, мечемся от планеты к планете, ищем интересные места, занимаемся усовершенствованием корабля. С первых же миссий играть приходится в тесном контакте с Кланами, и здесь уже начинается настоящая политика: с одними дружим, другим — пакостим. Нашлось место и торговцам, пиратам, а также прочему космическому люду. Обязательные миссии органично переплетаются с генерируемыми случайно, причем сюжеты и тех, и других написаны очень качественно: играть интересно, события зачастую принимают неожиданный поворот, и угадать, что же там будет через полчаса игры, получается очень редко.

По насыщенности игровой мир несколько уступает Freelancer и



- 1 Сели на хвост противнику. Сейчас бедняга подергается!
- 2 На этой планете холодно. Зато есть немало ценных ресурсов.
- 3 Кажется, посудине неслабо досталось. Будет знать, как загрязнять космическое пространство выхлопными газами!
- 4 Охрана! Выведите этого алкоголика!



даже **X2: The Threat** — космосу не хватает «жизни», случайных событий, свободы. Впрочем, упор в *Parkan II* явно делался на сюжет, поэтому можно и простить.

Разгуливая по палубе

Наиболее сильная сторона Parkan II — это внимание к некоторым деталям, о которых разработчики других космосимов обычно «забывают». Вот представьте себе бой в космосе. На первый взгляд, все довольно стандартно: несколько кораблей сходятся в смертельном хороводе и начинают полосовать друг друга лазерами и щипаться ракетами. Первыми страдают энергетические щиты, потом дело доходит и до жизненно важных органов звездолетов — да-да, модель повреждений в Parkan II присутствует, причем очень детальная. Финал, разумеется, стандартен: получивший критическое количество тумачков корабль озаряет вселенную красивым взрывом и оставляет после себя кучку обломков да пару контейнеров с полезным барахлом.

Впрочем, есть и другой вариант. Стоит подлететь к противнику поближе, и услужливый бортовой компьютер тут же предложит вам пойти на абордаж. Дальше — интереснее. Никто не будет складывать количество бойцов на обоих кораблях и помножать его на генератор случайных чисел — в Parkan II подобное считается дурным тоном. Внутренности каждого звездолета здесь де-

тально проработаны: палубы, отсеки, трюмы, каюты... Так что извольте брать пушку в лапы, надевать боевой скафандр и собственноручно разбирать на запчасти защищающих вражеский корабль роботов. Это, между тем, не так уж и просто: искусственный интеллект настроен очень серьезно и без боя сдаваться не намерен. Противники отлично действуют в группах: заходят с разных сторон, пытаются заманить в засаду, отступают, если становится совсем жарко.

Аналогичная ситуация и с планетами: на каждую из них можно совершить посадку и прогуляться по поверхности. Большинство небесных тел уже заселены Кланами, которые занимаются обычной разрушительской деятельностью: выковыривают ресурсы из почвы, строят заводы и склады. Здесь же, буквально на соседней улице, готовы торговать с гостями и подкинуть им работку. При этом планеты в Parkan II, как и в первой части, можно захватывать. Процедура достаточно сложная: недостаточно просто перестрелять всю охрану, нужно обязательно раздобыть ключ от защитных систем и взломать их. Захваченная планета переходит в собственность игрока и начинает приносить ему доход. Ма-ало? Ну так подконтрольные небесные тела можно развивать, возводя на них промышленные объекты, правда, на это придется угробить немало времени и сил.

Интересное нововведение, сделанное во второй части игры, — это дроны и варботы. Первые



используются в космических сражениях, вторые, соответственно, в наземных. Интерфейс управления простенький: отдавать можно лишь самые элементарные команды. Впрочем, этого достаточно: искусственный интеллект подчиненных отлично справляется и сам, мигом разбираясь в ситуации и набрасываясь на противников.

Бои с участием дронов и вар-ботов выглядят очень зрелищно: окружающее пространство расцвечивается многочисленными перестрелками, ориентироваться среди этого хаоса становится сложно — иллюзия боя создается отличная.

От графики впечатления примерно те же, что и от всей игры: вроде ничего революционного нет, но, с другой стороны, внимание к мелочам подкупает и здесь. Как вам, например, такой факт: в игре освещение на планете зависит от цвета игры. То есть в одной системе оно может быть мягкорозовым, а в другой — холодно-белым. Вроде бы ничего особенного, но приятно. Очень красиво выглядит сам космос: туманности, звезды, планеты.

Нашлось, правда, место и негативу. Во-первых, озвучка очень слабая — в некоторых диалогах интонации, с которыми разговаривают актеры, банально не подходят к ситуации. Музыка чуть лучше: не режет слух, но и не запоминается. Во-вторых, неудобный интерфейс — экран перегружен разными иконками и указателями, причем возможность убрать некоторые из них

Все свое ношу с собой



Представ-
ляете, внут-
ри вашей го-
ловы посе-
лилась ма-
ленькая жен-
щина. Блин-

...отсюда, к сожалению, не видно. Зато разговоры всякие умные слышно. Карманный собеседник, черт возьми. Всегда с тобой, всегда рядом. Хоть черепную коробку спиливай...

Да, в большинстве игр в компанию главному герою принято добавлять «советчика», будь то девочка, говорящая с ним по рации, или коллега по отряду. Однако только в Parkan II этого полезного гражданина умудрились засунуть прямо нам в голову. Знакомьтесь: Айрин, персональная пчела, которая жужжит где-то справа от мозжечка. Когда-то ее звали Эмма «Ведьма» Росс. Капитан военно-космических сил, гроза пиратов и любовница Роджера-Дарка Крафта — ученого, работающего над созданием искусственного интеллекта. Именно Крафт сделал запись сознания Эммы и, когда его подруга погибла в бою, с горя решил использовать ее для создания новой модели искусственного разума. Именно так была создана Айрин — симбионт, живущий в разуме другого человека.

не очень помогает. Впрочем, и первая, и вторая претензии — это, конечно, на вкус и цвет. Возможно, кому-нибудь и понравится.

Parkan II — необычная, многогранная игра. Возможно, она дает игрокам немного больше, чем им надо. Кому-то не понравятся бои внутри вражеских кораблей, кто-то не захочет захватывать и развивать планеты. Но, с другой стороны, никто ведь не заставляет «кушать» сразу все, что положено на тарелку. Не нравится — возьмите и аккуратненько отодвиньте в сторонку. Основное блюдо — космический симулятор — от этого не станет менее вкусным. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Лучше поздно, чем никогда» — в случае с Parkan II эта поговорка более чем справедлива. «Вспомненная» спустя восемь лет игра стала еще краше, насыщеннее и интереснее.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★☆☆☆☆☆ **8.0**

ГРАФИКА

★★★★★☆☆☆☆ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

DRIV3R

Степан Чечулин

Жанр: Action ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Reflections Interactive ■ Похожесть: Driver 2, True Crime: Streets of L.A. ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один DVD

www.driv3r.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Можете не верить, но мы со всей ответственностью заявляем о том, что **Driv3r** — одна из самых неоднозначных игр, вышедших за последнее время. Судите сами. Во-первых, отсталая графика. Во-вторых, неоправданно сложный геймплей. В-третьих... а нужно ли оно, это самое «в-третьих»? Вроде и так достаточно оснований, чтобы наградить творение ребят из **Reflections** ярлыком «отстой». Но мы делать этого не будем. Есть в игре что-то, не позволяющее нам просто взять и гневно отругать ее на протяжении двух журнальных страниц.

Возвращение на улицы

Если вы хотя бы одним глазом следите за событиями игрового мира, то знаете, что **Driv3r** еще задолго до выхода считался хитом. Пиарщики **Atari** честно отработывали свой хлеб и, не скупясь, обещали нам шикарную графику, города, потрясающие воображение, а также небывало увлекательный геймплей. Кроме того, для озвучки персонажей нового

«Водилы» подтянули весьма известных актеров. Ну а чтобы совсем уже добить аудиторию, перед самым выходом игры даже был выпущен фильм, снятый по ее мотивам. Шум стоял, понятное дело, нешуточный, народ в нетерпении ждал **Driv3r**, и никто, вроде, уже не сомневался в том, что проект будет не хуже какой-нибудь там **Mafia**. На деле все вышло куда менее весело. **Driv3r**, конечно, грохнул, но вовсе не так, как было задумано: поиграв пару часиков, владельцы консолей (именно на них игра вышла первой) начали истекать проклятьями. Долгожданное чудо страдало целой кучей болезней: невразумительной графикой, неудобным управлением и так далее. Более того, играть в это было очень сложно. Особенно «повезло» владельцам Sony PlayStation 2. Тамашный «Драйвер» обладал безумно корявыми моделями персонажей, убогими текстурами и простенькими спецэффектами. На Microsoft Xbox с графикой дела обстояли несколько лучше, но страшная анимация и древние

спецэффекты остались. Мало того, не успели утихнуть гневные вопли разочарованных геймеров, как разразился скандал с Atari, которую обвинили в покупке хвалебных статей у некоторых онлайн-изданий. В общем, балаган получился знатный.

Затем начались долгие метания с выпуском версии **Driv3r** для нашего родного PC. Эти самые метания были столь трагичны, что подчас казалось, что на компьютере игра уже никогда не появится. В один прекрасный момент Atari вообще убрала **Driv3r** из списков проектов, запланированных к выходу на PC. Впрочем, это уже мало кого вгоняло в депрессию — граждане наслушались воплей, доносившихся из приставочных степей, и играть в «этот отстой» особо не желали. Да и Atari потом, видимо, передумала — и вот, спустя полгода после появления на консолях, **Driv3r**, кашля и отплевываясь, добрался-таки и до наших краев. Откровенно говоря, мы тут, в «Игромании», были уверены в том, что за прошедшие шесть месяцев игру хоть

немного да доведут до ума. Но, увы, видимо, по воле каких-то разъяренных богов нам в конце концов всучили почти ту же самую игру, что и на консолях. Получите и распишитесь.

Падение Таннера

Знаете, если взглянуть на **Driv3r** объективно, то получится, что у игры нет ни одного плюса. Сплошной негатив. **Driv3r** — это нечто вроде шоковой терапии для тех, кто расслабился, нанизывая на табельный кортик рептилий в шикарном экшене **Star Wars: Republic Commando**. Здесь вас для начала как обухом по голове ударят графическим движком, «красоты» которого способны сразить наповал даже самого закаленного геймера. Вот, например, вступительный ролик. Камера эффектно облетает квартал, где обитает Таннер, и не менее эффектно влетает в дом, где главный герой прописан. Именно в этот момент мы отказываемся верить своим глазам, ибо столь жутких текстур, поверьте, не видели давно. Здания — обувные коробки, модели



- 1 Перестрелка с полицией Ниццы. Слабаки — разделаться с ними можно всего за несколько минут.
- 2 Езда на мотоцикле — весьма рискованное мероприятие. Уж слишком велик шанс свалиться...
- 3 А вот здесь мы с полицией устроили гонки по супермаркету. Кстати, одна из самых захватывающих миссий в игре.
- 4 Лихие заносы на поворотах — визитная карточка всей серии Driver.

персонажей — пеньки с глазами, которые зачем-то в эти самые коробки залезли. Ах да! Еще внутри дома Таннера есть две страшных табуретки и один стол. Богато, ничего не скажешь.

После вступительного ролика под ваше чуткое руководство переходит Таннер — и наступает второй этап шоковой терапии. Теперь мы во всей красе видим анимацию персонажей. Главный герой, например, движется так, будто бы ему, простите, в штаны навалили кучу камней и теперь бедняга повсюду таскает с собой этот непомерный груз. Как иначе можно объяснить столько корявую походку нашего героя? В общем-то, увиденного уже достаточно, чтобы в ужасе удалить Driv3r и забыть о нем как о страшном сне. Но не спешите, главные радости — впереди. Далее, в соответствии с законами жанра, мы выползаем на свежий воздух и остолбенело созерцаем пустые улицы города, корявые модели проезжающих машин, которые — фантастика! — материализуются прямо из воздуха. Последнее, кстати, нередко приводит к аварии.

В общем-то, рассказывать об ужасах, которые скрываются под странным названием Driv3r, можно долго и со вкусом. Тут будет и драматическая сага о жутко сложных миссиях, когда, допустив одну ошибку, приходится все задание проходить заново. И печальные мемуары о кривом управлении, которое явно делали не ради того, чтобы нам с вами было удобно. И плач о тупом AI. На самом деле никто не запретит на протяжении всей этой рецензии смаковать все минусы и огрехи Driv3r, ибо их тут — вагон. Но, господа, хотелось бы, с вашего позволения, обратить внимание на те немногие положительные моменты, которые, что поразительно, реально плохую (другого слова и не придумаешь) игру вытягивают из болота забвения.

«Ну и в чем же они заключаются?» — спросит пыливый читатель. Отвечаем. Во-первых, сюжет. И даже не столько сюжет, сколько то, как он подан. Программистам и дизайнерам игры надо прямо сейчас обрядиться в замысловатые одежды и с энтузи-



азмом восхвалить богов за то, что в одной команде с ними оказались гениальные люди, которые создали ролики Driv3r. Благодаря их работе на протяжении всей игры вы будете наслаждаться настоящим, профессионально сделанным кино. Именно ролики обеспечивают правильную атмосферу, благодаря которой через пару миссий вы уже не сможете оторваться от игры — настолько здорово смотрятся все эти погони, перестрелки и даже простые разговоры. Во-вторых, озвучка, которая реально спасает всю игру. Дело в том, что звезды Голливуда настолько восхитительно оживили персонажей, что вы точно не останетесь равнодушными. Собственно говоря, именно голоса актеров и создают образы здешних героев. Ну и, в-третьих, геймплей. Да, играть очень сложно. Но вот ведь какое дело — цепляет. Пересильте себя, пройдите несколько уровней — и у вас наверняка проснется так называемая спортивная злость, благодаря которой вы станете до поздней ночи пытаться в сто первый раз одолеть очередную безумно сложную миссию. А когда задание наконец-то будет пройдено, вы испытаете ни с чем не сравнимый восторг и поверите в собственные силы. Разумеется, это произойдет только в том случае, если вы не бросите Driv3r через пару минут после знакомства. А это, поверьте, сделать очень хочется.

И, конечно, нельзя не сказать о музыке. Само по себе музыкальное сопровождение Driv3r ни-

чего, кроме ужаса, не вызывает — бум-бум, бац-бац, мы едем на машине, мы включили магнитола. А вот в уже упомянутых роликах играет по-настоящему качественная музыка, написанная известными командами.



И все равно, не получится вывести Driv3r однозначный вердикт. С одной стороны, мы имеем полный букет самых ужасных недостатков, с другой — несколько не менее весомых достоинств, которые способны мощно сгладить удар. Хотите — верьте, хотите — нет, но, черт возьми, весело гнаться за лодкой на мотоцикле, лихо подрезая встречных «чайников». Здорово уносить ноги от полиции и бесшабашно гонять по местному супермаркету. И, поверьте, задорный скрип покрышек на поворотах, отменные «киношные» заносы автомобиля и куча потрясающих трюков, вроде эффектного прыжка из окна дома, запомнятся вам надолго. Ради этого хочется снова и снова возвращаться в мир игры. Однако, увы, есть и другая, очень мрачная сторона медали. На ней уместились и убогая графика, и самые сложные задания, и жуткие «пешеходные» миссии... Каков итог? Решайте сами, друзья. Если очень захотеть, то от Driv3r можно получить настоящее удовольствие. Но в этом случае вам придется мириться с кучей недостатков, уже перечисленных выше. Готовы ли вы на это? Подумайте основательно. ■

Голоса Driv3r



Майкл Мэдсен



Микки Рурк

В статье мы уже говорили, что в озвучке Driv3r приняли участие известные голливудские актеры. Надо сказать, все они блестяще справились с задачей, и благодаря их работе смотреть здешние ролики — одно удовольствие. Теперь разложим все по полочкам. Собственно Таннеру подарил голос не кто иной, как Майкл Мэдсен, который отличился в картинах «Бешеные псы» и «Убить Билла». Напарник Таннера — Тобиас Джонс — озвучен Вингом Реймсом, который снимался в фильмах «Криминальное чтиво» и «Воздушная тюрьма». Микки Рурк, как это часто бывает, снова сыграл злодея. В игре он озвучил лидера международного криминального синдиката Джерико. Ну и, наконец, прекрасная Мишель Родригес, которую мы конечно же запомнили по фильмам «Обитель зла» и «S.W.A.T.: Спецназ Города Ангелов», озвучила Калиту — красавицу, спортсменку и по совместительству главу мафии Майами.



Мишель Родригес



Винг Реймс



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Обладая целым ворохом минусов, Driv3r тем не менее прячет в рукаве пару козырей, которые спасают всю игру. Вопрос только в том, хватит ли у вас терпения и желания эти самые козыри искать.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★

7.0

ГРАФИКА

★★★★★★

6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★

8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★

4.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

6.5

TRACKMANIA SUNRISE

Игорь Варнавский

Жанр: Аркадный автосимулятор ■ Издатель: Digital Jesters ■ Разработчик: Nadeo ■ Издатель в России: Бука ■ Похожесть: TrackMania, The Incredible Machine, Micro Machines ■ Сетевая игра: Интернет, локальная сеть, двое за одним компьютером ■ Количество дисков: Один CD

www.trackmaniagame.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 GHz, 256 Mb, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Gb, 128 Mb Video

СУПЕР
ГРАФИКА



Считается, что каждый мужчина в душе всю жизнь остается ребенком, только игрушки у него дороже (что характерно — девочкам в этом отказано). Солдатики и машинки из детства со временем становятся табу — засмеют! — но большинство из нас хранит о них самые теплые воспоминания и при случае не упускает возможности лишний раз повозиться с ними. Посмотрите на молодых папаш, которые, забыв обо всем на свете, увлеченно играют в войнушку или машинки вместе с детьми. Думаете, они развлекают своих отпрысков? Ничего подобного — они развлекают в первую очередь самих себя. Вот для таких товарищей (коих среди мужчин по примерным прикидкам 99,9999999%) и предназначены игры вроде **Army Men**, **Re-Volt** или той же **TrackMania**, которая, кстати, уже успела обзавестись второй частью — **TrackMania Sunrise**.

Burnout Sunrise

Прошлогодняя TrackMania не могла похвастаться ни сногшибательной графикой, ни гигант-

ским автопарком, да и вообще в ней не было ничего такого, за что обычно хвалят гоночные аркады. Зато в ней было какое-то неповторимое очарование, покоряющее всех и каждого. Это была игра не про машины, но про машинки: физика точь-в-точь такая же, как у игрушечных моделей, общий несерьезный настрой и совершенно безумный игровой процесс.

Ко второй части игра изменилась настолько, что теперь ее впору назвать PC-сородичем **Burnout 3: Takedown** (самая лучшая консольная гонка, которую, увы, мы никогда не увидим). Нет-нет, по трассам вы все так же колесите в гордом одиночестве, модели повреждений и, упаси боже, аварий нет и в помине. Другие машины хоть и ездят вместе с вами, но на деле оказываются бестелесными призраками (сквозь них можно свободно проезжать) и, вообще говоря, не являются вашими соперниками, а призваны лишь раззадорить игрока. Сходство с Burnout 3 вызывает кое-что другое — сумас-

шедшие скорости и те головокружительные трюки, что выделяются здешние машинки.

Основных режимов, как и прежде, всего два. В первом (Race) требуется проехать трассу за строго определенное время. Удалось — принимайте золотую медаль. Приехали с небольшим опозданием — подставляйте грудь под серебряную. Опоздали сильнее — извините, осталась только позорная «бронза».

Первые три-четыре уровня проскакиваются на одном дыхании, а вот дальше (всего в игре шесть этапов, в каждом по 5—6 трасс) игра показывает зубы и сложность подсаживает в несколько раз. Трассы рассчитаны по секундам, и любая ошибка (заминка на старте, неосторожное касание бортика, слишком активное торможение на повороте) практически со стопроцентной вероятностью оставит вас без золотой медали. Две-три таких ошибки — и уровень придется переигрывать сначала, иначе вас просто не пустят дальше. Переигрывание, к счастью, не утомляет:

трассы короткие и проходятся очень быстро. Для пущего накала страстей по дороге раскатывают другие гонщики и призрак вашей машины (запись вашего самого лучшего заезда по текущей трассе). Через полчаса такой напряженной игры среднестатистический игрок успевает сгрызть все ногти на руках и ногах, но у него даже и мысли не возникает о том, чтобы бросить TrackMania Sunrise. Цепляет, зараза, всерьез и надолго.

Второй режим, Platform, еще более увлекательное развлечение. Время уже ничего не значит, борьба ведется только за то, чтобы... благополучно добраться до финиша. В любой другой игре подобное сочли бы безумием: действительно, разве это сложно, когда вокруг нет ни одного соперника и над ухом не тикает неумолимый таймер? В TrackMania Sunrise — еще как сложно. Здешние трассы — это дичайшие нагромождения всевозможных трамплинов, мертвых петель и редких участков ровной дороги, причем чем бли-

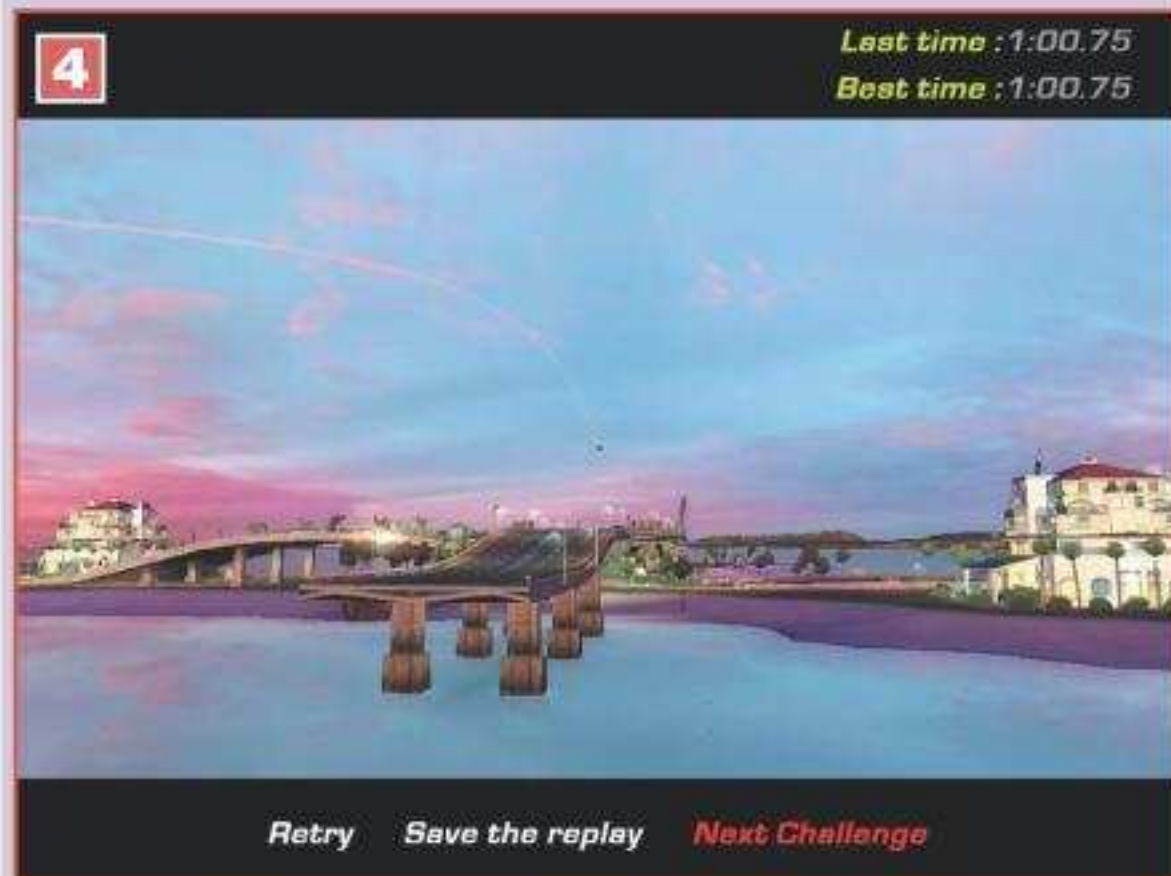


- 1 Видите трамплин справа? Именно на него нам и надо попасть.
- 2 В «Трекмании» это, кстати, вполне нормальный ракурс.
- 3 Промануться с такой высоты легче легкого.
- 4 Вон та еле заметная в небе точка — наша машина.

же к финалу, тем сложнее становятся сооружения. Пройти их с первой попытки практически невозможно, приходится перезагружаться по нескольку раз, пока не запомнишь дорогу и не наловчишься проходить наиболее сложные участки. Перевернулся, «перепрыгнул» мимо трассы или, наоборот, чуточку не дотянул до нее — милости просим на ближайший чекпойнт, пробуйте еще раз. Допускается 3—5 попыток, превышение этого лимита закрывает путь к следующему заезду, и приходится возвращаться к стартовой точке, чтобы начать все заново. Обычный прыжок с одной платформы на другую выглядит примерно так: вы разгоняетесь до двух-трех сотен километров в час (здесь это едва ли не минимально возможная скорость), отрываетесь от земли, пролетаете над несколькими небоскребами и с высоты в сотню метров пикируете на еле виднеющуюся внизу дорогу, а затем, приземлившись, изо всех пытаетесь удержать на ней машину (вылететь за бортик проще простого). При этом точка приземления может быть в добрых полутора километрах от точки старта — трассы просто ОГРОМНЫЕ, ни в одной другой гонке нет таких гигантских и сложных уровней. Жаль, не предусмотрено функции просмотра трассы до начала заезда — уровни порой настолько замысловаты, что разобраться, куда, откуда и как проехать, бывает не так просто.

**А еще мы
строим дороги!**

Трассы, повторюсь, впечатляют. Прыжки с трамплина на трамплин, которые расположены параллельно (то есть от первого дорога идет в одну сторону, от второго — в противоположную), вообще настоящее искусство. Разогнался сильнее, чем следовало, — машина зависнет в воздухе несколько лишних секунд (это критично, если вы играете в режиме Race). Недожмете газ, забудете притормозить в воздухе, вывернете руль слишком сильно или слишком слабо — будет перелет



или недолет. Подпрыгните не от кромки трамплина, а от его бокового края — тачка начнет кувыркаться в воздухе.

Между тем соорудить что-нибудь подобное можно и самостоятельно. В третьем по счету режиме — Puzzle — гонка проводится уже на собственноручно построенном уровне. Редактор трасс очень удобен, и разобраться в нем не составит труда даже самым дремучим товарищам, которые за всю свою жизнь не сделали ни одного мода и ни одной даже самой завалящей карты. Прямо из редактора можно загрузить готовый уровень и тут же опробовать его в деле. Неудобство только одно: за каждую деталь уровня приходится расплачиваться монетками, получаемыми за особенно выдающиеся прыжки и кульбиты. То есть для того, чтобы строить, нужно играть, причем много. И зачем, спрашивается, создавать сложности на пустом месте? Ведь обычно подобными делами любят заниматься разработчики игр для консолей, а не для PC. С последним режимом, носящим многообещающее название Crazy (гонки на выбывание), та же беда — он открывается только после прохождения всех предыдущих этапов.

Физика в TrackMania Sunrise именно такая, какая должна быть в игре «про машинки». Автомобиль практически не имеет веса, быстро тормозит, обладает отлично пружинящей подвеской и легко вписывается в повороты даже на второй космической ско-

рости — в общем, управление доставляет одно лишь удовольствие. Всегда бы так.

Еще больше положительных впечатлений остается от графики. TrackMania Sunrise — самая сногшибательная в визуальном плане гонка на PC из всех виденных нами. Модельки машин ничуть не хуже, чем в **Need for Speed Underground 2**, а спецэффекты — на пару порядков выше. Феерически красивая вода (почти как в Half-Life 2!), мягкое освещение, размытие изображения на большой скорости — за такой движок сотрудники **Nadeo**, наверное, в полном составе продали душу дьяволу (не поленитесь зайти на наш диск в раздел «По журналу/Галерея» и взглянуть на те картинки, которые не поместились в статье, — поверьте, там есть на что смотреть). И все это — под приятную музыку, состоящую из вокала и электроники, наподобие той, что используется в демосцене.

TrackMania Sunrise несет в себе такой мощный заряд позитива, что ругать ее за что-то просто рука не поднимается. Прodelав всего за один год масштабную работу над ошибками (которых, впрочем, и раньше было немного), Nadeo выдали игру, которую не стыдно поставить в один ряд с самыми лучшими аркадными гонками. Еще одна-две таких «работ над ошибками» — и мы будем сравнивать другие автогонки с серией TrackMania как эталоном качества. Дай-то бог. ■

Все гениальное просто



Как и в Need for Speed Underground 2, в TrackMania Sunrise внешний вид машины можно настраивать. Здесь, к счастью, нет никаких магазинов, все «украшательства» абсолютно бесплатны. Меню для дизайна машины удобно настолько, насколько это, кажется, вообще возможно. Если в том же «Андерграунде» нужно было часами рыскать по каталогам стикеров и цветовых схем в поисках оптимального варианта, то здесь кардинально изменить вид машины можно буквально за полминуты. Наклеек и кисточек разных форм не так много, но это искупается простотой их использования. Все под рукой: настройка яркости, размеров наклейки, ее оттенка. Любые изменения обратимы (предусмотрена кнопочка «Undo»), а понравившийся дизайн можно сохранить отдельно (в отличие от NFSU2, где для каждого автомобиля мог быть только один дизайн, а чтобы изменить его облик, надо было всякий раз тащиться в магазин). Плюс, в интернете уже сейчас должно быть полным-полно разнообразных скинов и дополнительных вариантов раскрасок (мы писали рецензию по версии для прессы, которая поступила к нам еще до выхода игры) — разработчики позаботились о том, чтобы интегрировать их в игру было очень просто. Загляните, например, на фанатский сайт <http://sunrise.tm-exchange.com> — там наверняка уже что-нибудь есть.



Infographic showing the results of a survey on the quality of the film 'The Day After Tomorrow'. The chart displays five categories, each with a percentage and a corresponding bar chart. The categories are:

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ (Replayability): 100%
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ (Great Plot): 100%
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ (Originality): 100%
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ (Easy to Watch): 100%
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ (Justified Expectations): 100%

The chart uses a color-coded system: red for 'РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ' and 'ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ', and blue for the other three categories. Each bar is filled with a pattern of small squares.

ДОЖДАЛИСЬ?

Это турбоинъекция позитива и бодрости, это возвращение в детство к «играм в машинки». Пропускать такое категорически не рекомендуется.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★	8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

THE MOMENT OF SILENCE

(МОМЕНТ ИСТИНЫ)

Александр Кузьменко

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Квест ■ Разработчик: House of Tales ■
Издатель: The Adventure Company ■ Издатель в
России: Акелла ■ Похожесть: Syberia, Beneath a
Steel Sky ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество
дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 128 MB Video

www.themomentofsilence.com

Случай с **The Moment of Silence**, вообще, довольно странный. Она, знаете ли, очень похожа на то, что в кинематографе называется «фестивальными фильмами». То есть ты сидишь перед экраном, смотришь на то, как главный герой снуло бродит взад-вперед, долго и обстоятельно разговаривает с окружающими, а на заднем плане время от времени меняются интерьеры. Обычно на таких просмотрах думаешь: ну, сейчас, вот-вот, нет, да, вот сейчас и случится что-нибудь. Начнется, одним словом, экшен! Однако ж по экрану ползут титры, а экшен, меж тем, так и не случается.

С этой игрой ровно то же самое.

Бытовой алкоголизм

Собственно, Нью-Йорк 2044 года. Главный герой — бренд-менеджер по имени Питер Райт — снуло бродит по своим однокомнатным апартаментам на двадцать третьем этаже, беспробудно пьянствует, смотрит заставки на широкоэкранный плазменной панели и болтает вечерами в чате с какой-

то непонятной женщиной. Вокруг — дикие кварталы спального района, разноцветные граффити, желтые азротакси и хулиганы с ножами-бабочками, внутри — звериная тоска и большая семейная трагедия (жена, ребенок — все они погибли, причем недавно). Типичная, в общем, нуар-ситуация в духе какого-нибудь Макса Пейна.

И весь этот бытовой алкоголизм и депрессия продолжались бы еще очень долго, но в один прекрасный день Питер становится свидетелем жуткой сцены. Отряд лиц очень специального назначения врывается в соседнюю квартиру, заламывает соседа и увозит его в неизвестном направлении. Увиденное производит на Райта такое сильное впечатление, что он без всяких видимых причин начинает вдруг бегать, сутеться, выяснять, что это был за сосед и почему его вдруг так спокойно забрали среди ночи... Тут, как говорится, и самое бы время начаться экшену, однако — нет. Вместо того чтобы, как положено, достать пару стволов и отправиться вершить наказания ярост-

ные, Питер по всем законам «фестивального кино» начинает бродить, перемещаться по интерьерам и разговаривать...

Да-да, в этом квесте разговаривают, причем разговаривают, друзья, ОЧЕНЬ много. По сути, большую часть времени, что вы проведете за **The Moment of Silence**, вам предстоит долго и обстоятельно выслушивать диалоги мистера Райта со всевозможными персонажами второго плана. А персонажи эти — все как один — на редкость болтливы. Единожды приехав в родной офис, чтобы всего-то попросить у начальника неделю отгулов, Питеру придется выслушать все духовные излияния его коллег, узнать даже самые интимные подробности о личной жизни жены босса, запое верстальщика и критических днях секретарши; выяснить все о том, как Джон (или как бишь его там?) сел на диету, сколько калорий он теряет в день, как это мешает ему работать, почему из-за всего этого остановилась рекламная кампания и что это никак не связано с его последней ссорой с женой, потому что... И

ведь вот что печально — количество полезной или хотя бы интересной информации в этих диалогах удручающе мало. Практически она стремится к нулю. Перед тем как сказать что-либо полезное, каждый местный NPC опрокинет на вас ушат всевозможных реплик — и разбирайтесь тут, как хотите.

Подвох, однако, состоит и в том, что, промотав тот или иной диалог, вы рискуете потерять некую маленькую ключевую фразу, которая обычно открывает доступ к новым предметам, локациям и тому подобным нужным квестерским вещам. То есть, скажем, не узнав что-то интересное у одного персонажа, вы не сможете поговорить об этом с другим персонажем, который пошлет вас к какому-нибудь третьему персонажу, который уже, в свою очередь, не сможет дать ключ к дальнейшим изысканиям. И если поначалу вся эта диалоговая чехарда забавляет, то ближе к середине игры начинает не на шутку утомлять.

С классическими для каждого квеста загадками по коллекционированию всевозможной рухляди



- 1 За ближайшие сорок лет в Бруклине, как видите, ничего не изменится: негры, мексиканцы и вооруженные нападения средь бела дня.
- 2 Порой в программе 3D Max можно нарисовать на редкость изящную зимнюю пастораль. Увы, не в этот раз.
- 3 В 2044 году все секретарши будут выглядеть именно так.
- 4 Если бы не шезлонги, то этот пейзаж ничем бы не отличался от интерьера московского кинотеатра «Слава», переделанного ныне в бандитский ночной клуб.

Может быть, в Голливуде из подобного стройматериала и можно было бы вылепить какое-нибудь авторское кино о «трагедии лишнего человека», но в компьютерных играх — увы, пока нет. ■



95

SILENT HUNTER III

Арсений Ефремов

Жанр: Симулятор подводной лодки ■ **Издатель:** Ubisoft ■ **Издатель в России:** 1С ■ **Локализация:** Логрус ■ **Разработчик:** Ubisoft Romania ■ **Похожесть:** Silent Hunter II, S.C.S. Dangerous Waters ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Один DVD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



www.silenthunteriii.com

В наш век политкорректности нечасто удается побывать непокорным бедуином или кабульским моджахедом. А вот бравым немецким воякой — запросто! Благо игровой рынок Германии — один из крупнейших в мире. Вот и появляются одна за другой в продаже игры про немцев на Второй мировой.

Однако в случае с **Silent Hunter III**, игрой о подводных сражениях главной войны прошлого века, выбор стороны — более чем правилен. Именно немцы во время Второй мировой круче всех взбаламутили воды мирового океана. Про подводников Третьего рейха до сих пор пишут книги и слагают легенды. Один из них — **Эрих Тропп** — даже стал консультантом Silent Hunter III.

Долгие часы в морском училище

Смотрели ли вы фильм Das Boot (отечественное название — «Лодка»), друзья? Ну, тот, что про немецкую подводную лодку. Там еще музыка такая была: «Та-рара-рара-рам-рара-рарарам!». И журналист,

которого снарядили с берега под воду — рассказывать о бравых немецких подводниках — и которому потом под этой самой водой было очень плохо. Так вот: давайте не будем повторять судьбу этого самого журналиста, ибо, попав в Silent Hunter III без должной подготовки, можно запросто отхватить тяжелую форму морской болезни. Привыкаем сразу. Слегка неряшливый мундир, голубые глаза, стильная фуражка — это теперь наш новый образ. Подводная лодка с черным крестом на красном флаге — наше главное оружие. Пройти путь от лычек старшего лейтенанта до адмиральских погон, оставшись при этом целым, — наша цель.

Впрочем, начать все-таки лучше с обучающего режима: игра сложная, реализм здесь поставлен во главу угла, так что освоить ее не очень просто. Поэтому учитесь, учитесь и еще раз... ну вы поняли, да? С помощью трех морских телеграфов отдаются приказы механикам, рулевым и штурманам. Компас показывает, где под этой чертовой водой север, датчик глубины демонстрирует,

на сколько метров придется всплывать нашим телам, если вдруг посудина утонет. Сонар — уши подводной лодки. Найти врага акустики могут по шуму винтов, после чего на карте тут же появится красная линия направления. Те же самые акустики определяют курс корабля противника и его скорость. И даже более — они могут доложить вам об обнаружении подводной лодки «ушами» врага. Вот, собственно, и почти все органы управления и спортивного ориентирования — здесь вам не какой-нибудь ультрасовременный «Гепард», а субмарина середины прошлого века.

Что еще нужно знать? Ну, разумеется, азы стрельбы из пушки. Вы, может, не поверите, но канонир — весьма уважаемая профессия на подводной лодке. Запас торпед ведь не бесконечен, а перезарядка торпедного аппарата — процесс очень долгий. Задача же у подводного капитана всегда проста: топить все, что движется. Результативность же в те времена измерялась тоннажем пущенных на дно кораблей. Поэтому у немцев

было не принято тратить дорогостоящие торпеды на торговые суда, идущие без конвоя, ведь их запросто можно разнести несколькими снарядами. Да и «подраненные» корабли, которые, словив в борт торпеду, оставались на плаву, зачастую добивали из пушки.

Учимся дальше. У нас два основных врага: эсминцы и самолеты. С последними расправляемся с помощью зениток (какой бы скромной по классу ни была наша подводная лодка, на ней всегда найдется пара этих малышек). Можно, конечно, от авиации и спрятаться. Но это не всегда получается. Скорость подлодки в погруженном состоянии невелика — от пяти до двенадцати узлов. Так можно проиграть гонку и парусной яхте. Это сейчас атомоходы ходят на глубине двухсот метров и всплывают только где-нибудь на Северном полюсе, чтобы фотокорреспонденты могли сделать пару кадров. Во времена же Второй мировой погружение считалось лишь боевым маневром, дабы на время скрыться от глаз противника.

Ну а что же эсминцы? Они, как и



- 1 «Бисмарк» — один из самых крупных линкоров Второй мировой. Это он только с высоты птичьего полета кажется таким безобидным.
- 2 Торпеда пошла! Интересно, достанет ли она цель?
- 3 U-505 и ее команда.
- 4 Экстренное всплытие. Теперь придется сражаться с дрейфующим слева эсминцем. Преимущество — явно на его стороне.
- 5 А это акустик — наш главный подводный следопыт.



Подводная гордость Кригсмарине



U-552. Именно на ней служил Эрих Тронн — консультант игры.

большинство других кораблей, обычно получают по рогам от наших торпед. В Silent Hunter III можно рассчитывать курс торпеды самостоятельно, а можно поручить это старшему помощнику по оружию — действия других членов экипажа игрой моделируются отлично.

Но перед тем как пущенная вами торпеда пронзит борт беззащитного транспорта или могучего крейсера, нужно будет сделать еще очень многое. Самые ценные корабли никогда не ходят без охранения, поэтому важно уметь вскрывать «скорлупу» из эсминцев, незаметно подходя к главной цели. Для этого придется освоить плавание на перископной глубине, научиться выбирать верный угол атаки и точку пуска торпед. Ну и самое главное — оставаться незамеченным. Основное оружие эсминцев — это глубинные бомбы. Как только акустики корабля обнаруживают подлодку, он тут же идет на сближение, а затем старается пройти над ней и сбросить расположенные на корме «подарки». Если сделает это метко — мало не покажется. Впрочем, всегда есть шанс увернуться от врага, обмануть его хитрым маневром.

Реалистичность игры поражает. Корабль в Silent Hunter III не осна-

щен десятком атомных ракет, способных стереть с лица земли любого врага, он не является секретным оружием Третьего рейха. Лодочка у нас очень скромная, хлипкая, ранимая. Под водой долго плавать не желает — кончится воздух и садут батареи. Некоторые корабли, схлопотав торпеду, могут гибнуть еще несколько часов. Сами же торпеды, надо сказать, запросто могут оказаться бракованными и подвести в любой момент. Ну и еще много разных мелочей, которые в итоге превращают игру в самый сложный и очень интересный симулятор.

Дорожка под водой

Закончили обучение? Милости просим в режим карьеры. В нем можно записаться добровольцем в первую или седьмую подводные флотилии. Разница между ними невелика, стартуют обе кампании в 1939 году. На первых порах командование не сильно доверяет игроку. Выбросят, например, где-нибудь возле берегов Камеруна и дадут задание: проследовать в квадрат BF13 и патрулировать его целые сутки. Впрочем, все честно. Во время Второй мировой немцы выпускали в море сотни подлодок-охотников, которые должны были от-

правлять на дно все мало-мальски серьезные корабли противника, попадавшиеся им на пути. Большинство миссий в Silent Hunter III заключается, как правило, в следующем: выходим в определенный район патрулирования, болтаемся по нему денек-другой, скармливаем всех встреченных врагов рыбам и отправляемся домой. При этом больше всего времени вы проведете на палубе подводной лодки с биноклем в руках, высматривая дым кораблей противника. Заметили — идем на сближение. Иногда помогает разведка: по радио докладывают о замеченных неприятелях, и данные тут же наносятся на карту. Одна беда — информация эта очень быстро устаревает. И если вы пришли в указанное место, а там никого не оказалось, значит, караван торговцев успел покинуть этот квадрат. Можно попробовать отыскать беглецов специальными маневрами (это замечательно умеет делать помощник по навигации), но лучше не срывать выполнение боевой задачи и, если разведка донесла об отдаленном объекте, оставить его коллегам.

Поддача сюжета потрясает. Особенно приятно в Silent Hunter III покидать базу, отправляясь в боевой поход. Вас сопровождают моряки





8.5

Лодки



Рассказывает Александр Покровский, бывший подводник, автор книг «...Расстрелять!», «Кот», «Каюта» и «72 метра» (по одноименной повести, кстати, недавно был снят фильм).

Конечно, современные лодки не чета лодкам Второй мировой. Маленькие они тогда были. А сегодняшние субмарины — особенно ракетные и атомные — это нечто. Отечественная «Акула» — почти пятьдесят тысяч тонн водоизмещения. Гора железная идет под водой. Капитан Немо на таком корабле заблудился бы.

Страшно ли на лодках? Конечно, страшно. Особенно когда чуть-чуть только начал изучать устройство. На лодке ведь надо знать ее устройство, и все попавшие внутрь субмарины сейчас же начинают усиленно ее изучать.

Зато когда не знаешь ни черта — тогда и не страшно. Вот у меня был матрос Мукамбетов Алмазбек Акматалиевич. Хороший, добрый парень. Только спустился он с гор Киргизии и сейчас же попал на лодку в качестве «специалиста-дозиметриста». После учебного отряда подводного плавания Алмаз по-русски знал только два слова: «шестнадцатый склад».

То есть поначалу Алмаз совсем не боялся подводных лодок. Отпущенный внутри погулять Алмаз ходил как во Дворце Великих Моголов и все по сторонам смотрел. Огромное человеческое уважение светилось у него во взоре.

К третьему году он вполне сносно говорил на русском и даже был допущен к несению вахты.

Лодки, лодки... Вот ты изучаешь их

устройство. Железо, кабельные трассы, гидравлика подъемных устройств, клапана — большие, маленькие, средненькие, огромные, огромнейшие; трубопроводы — тонкие, толстые, толстенные; электрические машины, трансформаторы, электрощиты, турбины, два вала, два атомных реактора и прочее, прочее. Казалось, что все это скручено, перекручено, переплетено и уложено вдоль бортов — с носа в корму, с кормы в нос.

А свист турбин? А шум вентиляторов, тихий рокот трансформаторов — они здесь повсюду. А в реакторном отсеке прохладно и воздух свежий, вкусный. Это ионизирующее излучение постаралось — сообщило воздуху его вкус.

При быстром погружении на предельную глубину корпус лодки скрипит так, что, кажется, еще немного — и он лопнет. А еще двери боевых постов обжимает — не открыть. И вахтенный отсека все ходит и ходит по особому маршруту,



заглядывая во всякие закоулки — вдруг что не так, вдруг течь.

В лодках страшно. Тишина в отсеке настораживает. Ее здесь боятся. Спишь, и вдруг тишина — немедленно проснешься...

Запах дыма! Немедленно звучит: «Аварийная тревога! Пожар в отсеке!» И отсек задраивается — из него никто не выйдет без команды. И люди в нем расхватывают средства индивидуальной защиты органов дыхания — эти убогие изолирующие противогазы. И бегают по отсеку, разматывая шланги станций пожаротушения. И иногда горят, травятся угарным газом, гибнут...

Вода! «Центральный! В трюм поступает вода!» — «Разобраться и доложить!» Разберутся и доложат. Первое, что делает вахтенный, обнаруживший течь, так это опускает руку в воду трюма и сейчас же помещает пальцы себе в рот — соленая или нет? Ему надо проверить это. Он даже не думает в тот момент о том, что вода может быть грязной. Да что там, может быть или не может быть, она же из трюма — конечно не горный источник.

А вот и самое страшное — заклинка больших кормовых горизонтальных рулей на погружение. Ты стоишь, и в ту же секунду у тебя из-под ног уходит палуба. Ты ле-



тишь вперед, а на тебя летит незакрепленный «Зип». «Зип» — это запасные части. Коробки, ящики, коробочки. Что-то обязательно не закреплено, вот и полетело. И лодка летит вместе с вами. На полном ходу зарывается носом, падает в глубину. Чем глубже она погружается, тем сильнее обжимается корпус, тем меньше выталкивающая сила и тем скорее она продолжает валиться.

«Пузырь в нос! Обе турбины полный назад!!!» — обычно это кричит командир, но механик в центральном посту и так все знает. Он действует как автомат.

А лодка продолжает падать. Не ус-

вот сорвется с губ...

Но лодка вдруг останавливается — это видно по глубиномерам. А потом медленно, вроде нехотя, устремляется назад. Все выдыхают: «Уф!» И кто-то обязательно говорит ерунду какую-нибудь, например: «В следующий раз непременно обкакаюсь!» — и народ в центральном начинает хохотать.

Смех. В такие минуты его не останавливать. Подводники вообще веселый народ. Тут развлекать тебя некому, поэтому и развлекаешься сам. Все артисты, все чего-то представляют. Может быть, потому, что окружающее кажется несерьезным, а серьезным было толь-



пели. Инерция. Она движется в глубину по инерции, несмотря на то что обе турбины работают «полный назад». В такие мгновения кажется, что время течет очень медленно, что оно вообще не течет, что оно как кусок вязкой материи и его можно резать или рвать кусками... И выступает пот на лбу. Крупный пот, все тело влажное — страшно. И не хочется умирать. Можно продуть среднюю группу ЦГБ — цистерн главного балласта, и все уже готовы это сделать, команда «Продуть среднюю!» вот-

ко то, что лодка только что чуть не провалилась на глубину к чертовой матери?

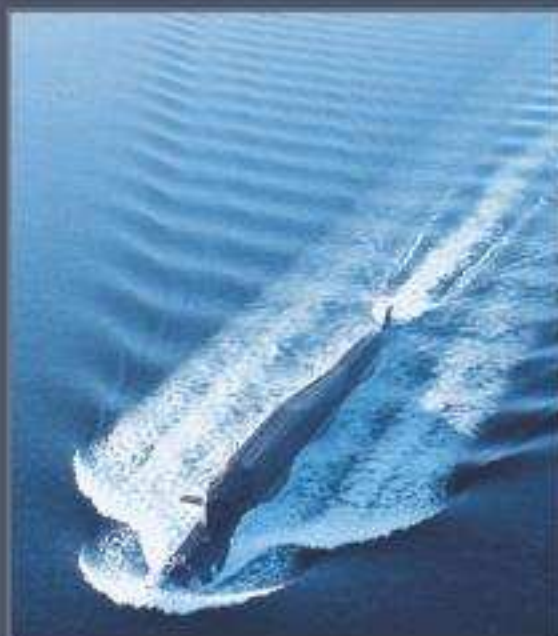
Тут, на лодке, разыгрывают друг друга на каждом шагу.

Или рассказывают смешные случаи, анекдоты.

«Вот слушайте! — говорит кто-нибудь в кают-компании. — У одной старушки была корова...»

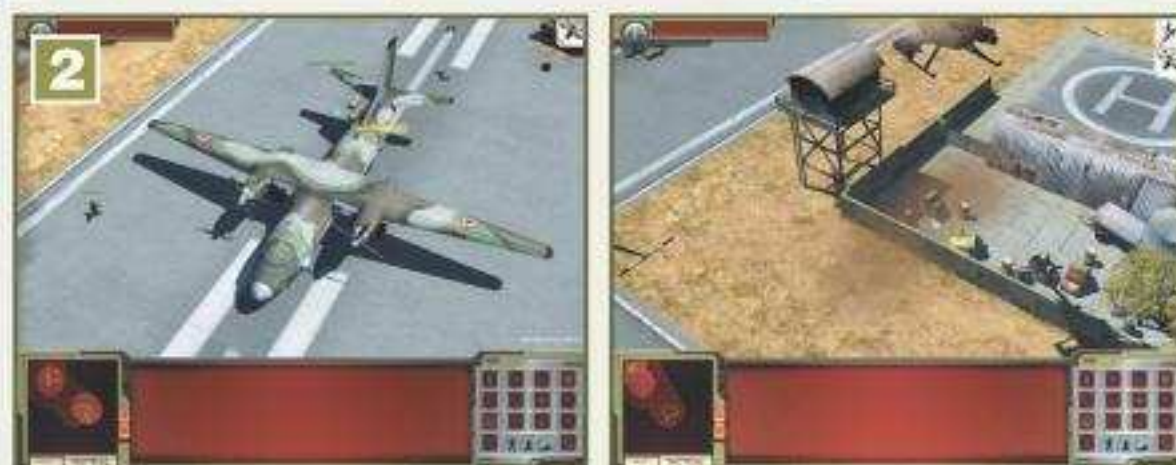
Этим историям нет конца.

А потом, уставший, идешь один в отсеке и все кажется, что кто-то рядом с тобой есть. Резко обернулся — нет никого, пусто...





WILL OF STEEL



- 1 Бравые воины сбились в неорганизованную кучу и готовятся проследовать напрямик в братскую могилу.
- 2 Ан-12 на взлете. Оцените, насколько качественно проработана модель самолета.

те в микрофон интересующего вас воина, игра не понимает, что вы сказали, вы окликаете воина еще раз, затем еще раз, а потом, когда наконец получается пробиться через эфир, выясняется, что балбеса давно уже убили и десять раз вдалбливать приказ уже некому. **Александр Покровский**, вон, на одной из соседних страниц рассказывает про киргиза Алмазбека, знавшего только словосочетание «шестнадцатый склад». В Will of Steel у нас таких Алмазбеков — целый взвод. Поэтому лучше возвращайтесь к мышке и клавиатуре: на языке курсора и горячих клавиш местные американцы киргизского происхождения говорят куда лучше.

Графика, как ни странно, очень даже недурна: юниты нарисованы и анимированы качественно, уровни проработаны до

мелких деталей, а спецэффекты — выстрелы и взрывы — не хуже, чем в каком-нибудь **Command & Conquer: Generals**. Есть и оборотная сторона — движок, похоже, никто и никогда не оптимизировал, поэтому даже на самом низком разрешении он умудряется выдавать совершенно неприемлемое количество кадровсекунд.

А теперь — подсчет фронтовых побед и поражений. Задумана игра, конечно же, неплохо, но вот реализация, как это часто бывает, увы, подкачала. Юниты устроили праздник непослушания, графический движок запинаясь на каждом третьем кадре — скажите, можно ли в такое играть? Разумеется, можно. Но только в условиях абсолютного жанрового безрыбья. ■

Станислав Куприянов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: RTS ■ Издатель: Tri Synergy ■
Разработчик: Gameyus Interactive ■
Похожесть: Desert Rats vs. Afrika Korps ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.3 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.0 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.willofsteel.com

В то время как отечественные разработчики всю штампуют стратегии на тему Второй мировой (и получается это у них, нельзя не признать, просто превосходно), их американские коллеги выжимают все соки из войны во Вьетнаме и современных кампаний по насильственному насаждению демократии в странах «Оси зла». Однако внешняя политика США — предмет для разговора совершенно особый и к нашему журналу, слава богу, отношения не имеющий. А вот что нас действительно интересует, так это качество игр на данную тему. **Will of Steel** от компании **Tri Synergy** имеет к ним самое непосредственное отношение. Итак, пациента — в студию!

Мировые полицаи

В теории Will of Steel — это эдакий **Warhammer 40 000: Dawn of War** про войну в Ираке и Афганистане. Никакого строительства баз — лишь концентрированные боевые действия. А значит, приготовьтесь самостоятельно возиться с каждым отдельным юнитом — ведь подкрепления ждать неоткуда, а гибнут наши подопечные ой как охотно. Развитая система формаций намекает на то, что от игрока здесь ждут действий вдумчивых и расчетливых. С разработчиками, практикующими такой подход, хочется дружить дружбой крепкою, а в их игры — играть игрою увлеченную.

Но это все в теории, к сожалению. На практике же получившееся

ну совсем не похоже на адреналиновую стратегию про орков в Ираке — игра куда скучнее, однообразнее. Но самое страшное даже не это, а то, что на каждую положительную черту Will of Steel приходится по одной (а то и более) столовой ложке дегтя. Хотите, например, я познакомлю вас с местными алгоритмами нахождения пути? Это такие прелестные ребята, они вам мигом докажут, что период бета-тестирования игра вообще не проходила. Любимое занятие местных воинов — сбиться в кучу и никуда-никуда не ехать. В итоге необходимость «возиться с каждым отдельным юнитом» принимает совершенно извращенную форму: мы разнимаем прилепившихся друг к другу бойцов, а потом поочередно выделяем каждого и указываем ему маршрут движения. Впрочем, удивительные приключения командира американской армии на этом не заканчиваются — к примеру, танки умудряются застревать в шагающих рядом солдатах. И, поверьте, это не пустые придирки: любой юнит в Will of Steel на конкурсе «Иван Сусанин 2005» с легкостью отхватит первый приз. В **Warcraft** под номером один с ориентированием на местности дела и то лучше обстояли.

Зато в Will of Steel есть такая прелестная функция, как управление голосом. Добавлена специально для тех, кому топографического кретинизма местных борцов за демократию недостаточно. Работает следующим образом: вы окликае-

ДОЖДАЛИСЬ?

Киргизы-Алмазбеки ждут вас! Включайте микрофон и совершенно невменяемым голосом кричите в него: «Шестнадцатый склад!» Бой вы, конечно, проиграете, но зато хоть удовольствие от игры получите.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА
★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

6.5

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 50%

Ты знаешь, что случилось.

Мой

УТОПИЯ



Ice-Pick Lodge

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

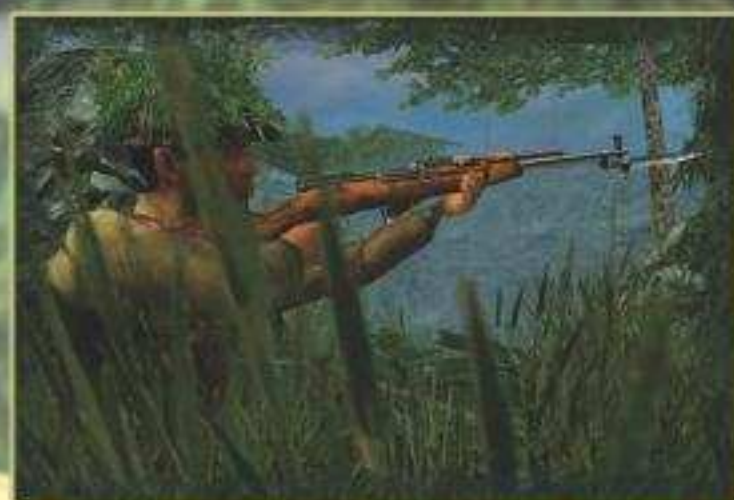
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 600 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

182

ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА



A Take2 Company



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,6 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Только один герой выйдет
на борьбу с колумбийской мафией.

Только один телефонный звонок
может изменить все.

Только один игрок имеет
право на жизнь.

XENUS ТОЧКА КИПЕНИЯ



DEEP SHADOWS

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

© 2005 «Deep Shadows». All Rights Reserved. © 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Разработчик: Акелла ■
Издатель: Акелла ■ Похожесть: Fighting
Force ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество
дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 900 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.2 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

www.akella.com/nr/games/shadowlight

Свершилось, дамы и господа! Россия начала стремительно догонять прогнанный Запад по всем статьям! Еще вчера казалось, что отечественный кинематограф в коме, очнется не скоро, а нам остается наслаждаться просмотром какой-нибудь сто десятой серии «Ментов». И вдруг — прорвало. Сверхуспешный «Ночной дозор», потрясающий «Турецкий гамбит» и, наконец, ядерный «Бой с тенью», премьера которого состоялась совсем недавно.

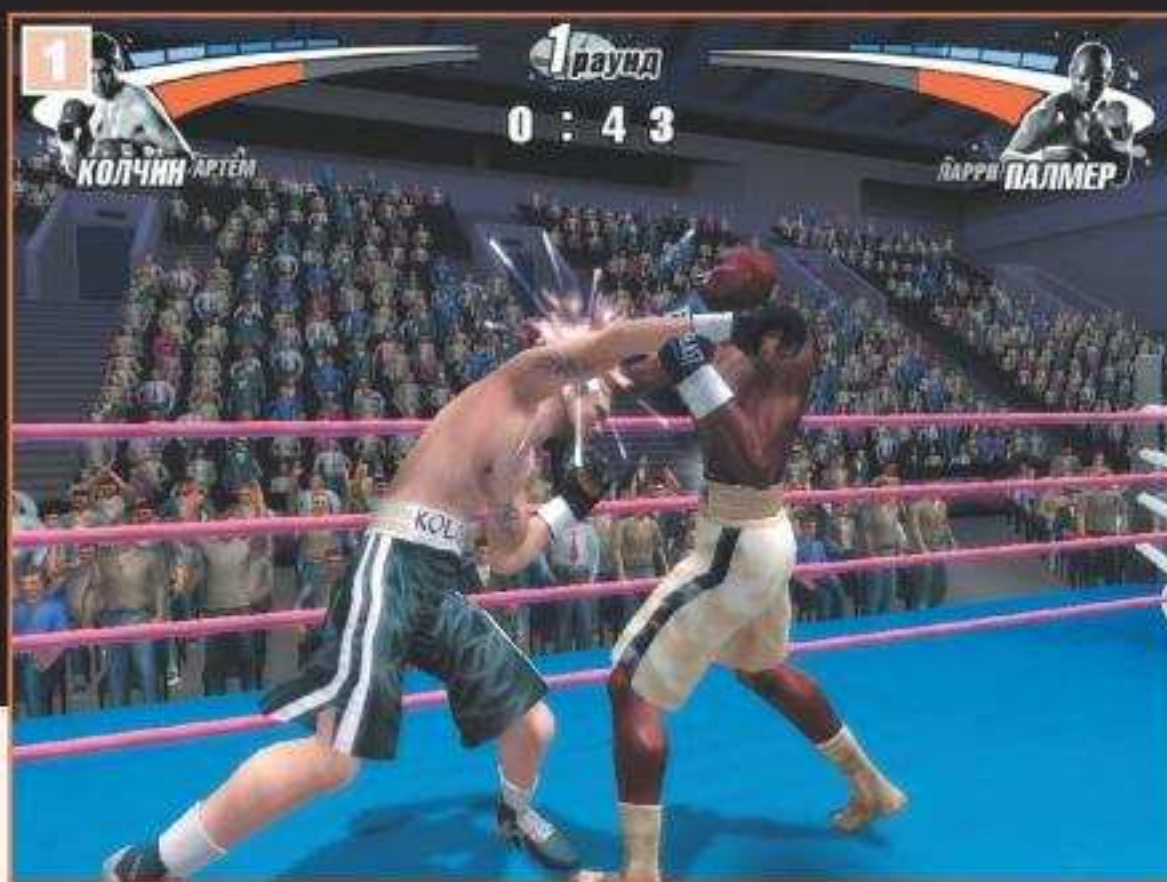
Разумеется, этим погоня за Западом не окончилась; теперь brave отечественные разработчики неукротимо рвутся создавать игрушки «по мотивам», которые, разумеется, должны поступать в продажу аккурат к премьере картины. Увы, но нам, геймерам со стажем, известно, что путных игр по фильмам почти не бывает. Обычно нас «радуют» простыми, зачастую недоработанными проектами, от одного вида которых дамы бальзаковского возраста и беременные женщины хором падают в обморок. Увы, «**Бой с тенью**» не стал приятным исключением из общего правила.

Итак, сюжет игры, что, согласитесь, вполне естественно, почти полностью повторяет события фильма. Все просто. Сначала, конечно, нам минут двадцать будут показывать кадры из «Боя с тенью», чтобы ввести в курс дела. Затем мы изрядно наслушаемся

музыки, тоже из фильма, которая играет во время загрузки, ну а после возьмем под свой контроль любого приглянувшегося персонажа (опять из фильма!) и начнем мутузить всевозможных плохих.

Как все это выглядит? Ну, берется, например, сценка, в которой жуткий киллер по кличке Змей уносит ноги из ночного клуба, спасаясь от стражей порядка. В игре уровень, по которому бежит наш потенциальный уголовник, под завязку набит супостатами. Они, словно очумелые, рвутся до смерти запинать Змея, ну а мы, в свою очередь, свирепо отвечаем им и так потихонечку добираемся до завершения задания. Конечно, в фильме ничем подобным и не пахло, но ведь кого это волнует? Главное, чтобы лицо было знакомое и кадров из «кина» побольше.

Что характерно, весь этот цирк с сотней врагов и яростным «махачем» можно было бы без труда пережить, если бы «Бой с тенью» обладал интересной боевой системой. Но таковой, увы, нету. Есть только нечто тупое, как пробка, и прямое, как шлагбаум. Чтобы пройти уровень, вам необходимо отправить на тот свет всех врагов, которые встречаются на пути. Для этого можно использовать всего два приема: бросок и удар, а все здешние комбо сводятся к тому, чтобы безостановочно молотить по кнопке удара. Слабовато, если честно.



1 Увы, но как бы вы ни старались, в игре победить Ларри Пулмана не получится. В фильме Артем этот бой проиграл.

2 Уголовник по кличке Змей умело орудует пером и в течение пары секунд без труда расписывает с десятков врагов.

Не спасает игру даже то, что Змей может с энтузиазмом охаживать противников палкой по заправке, а также стрелять из пистолета. Просто потому, что почти все это в игре не нужно. Если вы попытаетесь драться обычными ударами, то вашего героя быстро и жестоко забьют толпы врагов. Поэтому единственный путь к победе — постоянное пребывание в блоке и периодический бросок. Таким нехитрым образом можно спокойно пройти всю игру. Если, конечно, очень хочется; мне лично весть этот балаган надоел до зубной, головной и прочей боли буквально в течение часа.

Графически «Бой с тенью» выглядит прилично, и не более. С одной стороны, движок RenderWare, на котором создана игра, выдает вполне симпатичную картинку, а многочисленные

враги очень натурально разлетаются в разные стороны от могучих ударов главных героев. С другой стороны, детализация уровней очень слабая, анимация персонажей оставляет желать лучшего, и это не говоря уж о спецэффектах, которых тут попросту нет: на убогую вспышку при стрельбе из пистолета без слез не взглянешь — настолько жалкое зрелище.

Собственно, «Бой с тенью» получился тем, чем должен был получиться, — скромным придатком к весьма неплохому фильму. Стоит ли играть? Если вам хочется погонять в *очень простой* «экшен с драчками», то да, возможно, и стоит. Если вам очень понравился одноименный фильм, то... сходите в кинотеатр и посмотрите его еще раз. ■

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★☆	4.5
ГРАФИКА	★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	9.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

5.0

МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
Novalogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками Novalogic, Inc. Все права защищены.



НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 256 Mb Video

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

2 Флиртуя с отличницей, нужно постоянно делать умное лицо — иначе не поможет с курсовой (и тогда каюк допуску до сессии).

От разнообразия всевозможных действий, ей-богу, разбегаются глаза.

И дай бог, чтобы эта тенденция сохранилась. Следующий аддон, если вы еще не слышали, будет называться **Nightlife**. Полноценной симулятор ночной жизни — это ж вы представляете себе такое? Какие там, ночью, могут открыться возможности?!.. Ждем, буквально обкусывая по локоть ногти от нетерпения. ■

Слушайте сюда: в первую очередь в новом аддоне у симов появилась новая стадия взросления — теперь из состояния подросткового счастья они не сразу переходят в жестокий взрослый мир, а минуют некий переходный этап — Young Adult (в общественном транспорте нашей страны лиц такой возрастной категории еще принято называть «молодой человек»). Будучи таким вот «молодым человеком» каждый сим (если он, конечно, хорошо учился в школе и слушался в детстве ма-

ДОЖДАЛИСЬ?

Аддон, который по мощи своей тянет на вполне самостоятельную игру. Симулятор жизни обычного американского студента (который по большому счету отличается от русского только тем, что не пропивает асю стипендию за три дня и не подрабывает по ночам разгрузкой вагонов с кислой капустой). Страсть, в общем, как интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★	8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

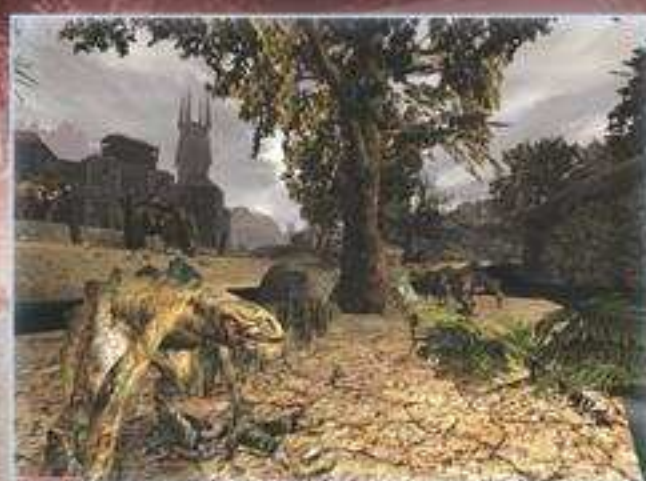
8.0

SPELLFORCE

GOLD EDITION

Уникальный коллекционный сборник, включающий в себя хит SpellForce - The Order of the Dawn и оригинальное дополнение SpellForce - The Breath of Winter.

Необъятная магическая вселенная в ваших руках!



© 2005 «Phenomic Game Development». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линг

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, военные базы>>

Оригинальная система
организации действий,
режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть по своему сценарию>>

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с МАЯ 2004 по МАРТ 2005

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	■	Half-Life 2	6937	14,4 %
2	NEW	Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	3085	6,4 %
3	▲1	DOOM 3	2923	6 %
4	▼2	Far Cry	2802	5,8 %
5	▼2	Космические рейнджеры 2	2499	5,2 %
6	▼1	Need for Speed: Underground 2	2008	4,1 %
7	▼1	The Chronicles of Riddick	1501	3,1 %
8	▲1	Counter-Strike Source	1402	2,9 %
9	▼1	FlatOut	1266	2,6 %
10	▲2	Warhammer 40.000: Dawn of War	1258	2,6 %
11	▲10	Sonic Heroes	1231	2,5 %
12	▼2	Prince of Persia: Warrior Within	1199	2,4 %
13	■	The Sims 2	1130	2,3 %
14	■	FIFA Soccer 2005	1051	2,1 %
15	▲4	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	923	1,9 %
16	▼5	В тылу врага	914	1,9 %
17	▲1	Rome: Total War	826	1,7 %
18	▲9	Власть Закона: Полициейские истории	826	1,7 %
19	▼2	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	811	1,6 %
20	■	Sacred (Князь Тьмы)	761	1,5 %
21	▼6	Call of Duty: United Offensive	748	1,5 %
22	▲65	Jagged Alliance: Wildfire	637	1,3 %
23	■	Unreal Tournament 2004	635	1,3 %
24	■	АЛФА: Антитеррор	545	1,1 %
25	▲3	Чистильщик	538	1,1 %
26	▼19	Периметр	515	1 %
27	▲6	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	490	1 %
28	▼12	Silent Hill 4: The Room	469	0,9 %
29	▼5	Painkiller	461	0,9 %
30	▼3	Hitman: Contracts	374	0,8 %

На 5 апреля в голосовании приняли участие 10 174 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

D. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

«Дорогая редакция журнала «Игромания»! А как это у вас так долго Half-Life 2 на первом месте в голосовании держится?» — спрашивают нас граждане со всех концов страны. Отвечаем: как наши читатели пригвоздили голосами-гвоздиками к пьедесталу почета, так и держится. И никакой ветер перемен его оттуда не сдует. 6937 голосов — это вам не в снежки играть.

А снизу — одна сплошная суета. DOOM 3 прыгнул на ступеньку вверх, «Космические рейнджеры 2» с Far Cry потеряли по два места. В пятерку лидеров неожиданно вклинилась замечательная RPG Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords, сразу же заняв второе место с более чем тремя тысячами голосов. Неплохо. Но все равно до Half-Life 2 дерзкому новичку еще карабкаться и карабкаться.

А еще в марте на наш сайт совершили нападение дерзкие хаке-ры из японской секты «Свидетели Соника-ежика». Они кликали, кликали и докликались до того, что на

игру Sonic Heroes свалилось неожиданное одиннадцатое место. Десять позиций — небывалый прорыв для такой игры.

Ну, а напоследок — прогноз погоды на май. Если Земля не пе-

ревернется вверх своими полюсами, то по нашему хит-параду ураганом пронесутся такие игры, как Act of War: Direct Action, Brothers in Arms, Splinter Cell: Chaos Theory, Project: Snowblind

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компакт-дисках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с МАЯ 2004 по МАРТ 2005. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ПЯТОГО АПРЕЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ИЮНЕ 2004 — АПРЕЛЕ 2005. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компакт-дисках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».



Half-Life 2 14,4%



Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords 6,4%



DOOM 3 6%



Космические рейнджеры 2 5,3%



Far Cry 5,8%

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Н Ну все, друзья. Нашествие огнетушителей порошковых на редакцию «Игромании», слава богу, окончилось. И теперь «Игру месяца» веду я, Андрей Александров, человек обычный, не порошковый и, представьте себе, даже без хобота.

Кстати, поносить последний я бы, наверное, не отказался. Представьте, как удобно: захватишь длиннющим хоботом диски с **Constantine**, **Will of Steel** и «Боем с тенью», размахнешься покруче, да ка-а-а-ак зашвырнешь их куда подальше. Ибо в ту сторону этим играм, к сожалению, и дорога.

Хороших проектов, впрочем, намного больше. На улице экшенов, например, уже какой день празднуют праздник: в гости прикатили **Star Wars: Republic Commando** и **Brothers in Arms** — экшены статные, солидные, качественные. Ничего особенно революционного, но провести несколько дней однозначно стоит. А если присмотреться, то рядом, в тени, можно заметить три светящихся глаза — это Сэм Фишер собственной персоной. **Splinter Cell: Chaos Theory** не принес нам ровным счетом ничего, кроме нового сюжета, нескольких гаджетов и специальных движений, а также режима совместного прохождения. Но разве мы ждали большего?

Еще интереснее ситуация с RTS. С одной стороны, у нас **Act of War: Direct Action** — игра полностью вторичная, без новых идей. Но зрелищная и затягивающая, что самое главное. С другой стороны — **Darwinia**. Сначала мы приняли ее за не совсем обычную RTS, но **Игорь Варнавский** заявил, что игра вообще не относится к какому-нибудь из существующих жанров, а всех несогласных он лично упакует в деревянный ящик и пошлет на каторгу к Санта-Клаусу. Мы посмотрели, подумали — и согласились. Тем более что проект действительно необычный и концептуальный. А что самое приятное — в **Darwinia** при всем при этом еще и интересно играть.

Ну, а теперь давайте займемся синхронным нырянием и одновременно погрузимся в космос и Мировой океан. В этом нам помогут, соответственно, **Parkan 2** и **Silent Hunter III**. Первый — продолжение очень неплохой игры восьмилетней давности, интересный космосим с множеством необычных возможностей. Вторую игру, наверное, вообще не нужно представлять. Серия **Silent Hunter** пополнилась достойной третьей частью, которая бьет врага на всех фронтах, начиная с графики и кончая почти полным соответствием учебнику истории.



Что еще? Ну вот, до PC наконец-то дополз **Driv3r**. Несмотря на ожидания, игра почти ничем не отличается от своих консольных товарищей: такая же неуклюжая, кривенькая, сутуленькая. Управление неудобное, графика прибыла с приветом из прошлого века, уровень сложности задран до совершенно потрясающих вершин. Казалось бы, ей тоже туда: в хобот, а затем в полет. Но никак, есть что-то. Цепляет.

А вообще — хороший месяц. Игр вышло много, и что самое приятное — почти все интересные и качественные. Поэтому не смею вас больше отвлекать. Удачных сражений!

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



dpro



Победитель нашего апрельского тотализатора получит в качестве приза суперсовременный MP3-плеер **Beatsounds EMP-Z**, предоставленный компанией **Digital Direction Electronics** (www.dpro.ru).

Победитель мартовского тотализатора

В марте победителем нашего тотализатора стал человек **Никита Велесов** из славного города-героя **Одессы** (страны, напомним, Украины), который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования. Он получает hands-free-гарнитуру **PLANTRONICS M2500** от компании **PLANTRONICS** (www.plantronics.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru электронное письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 5 апреля по 30 мая. Прием писем заканчивается 15 мая.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kasperski's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — май». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и Ф.И.О. того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 15 мая.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Half-Life 2



Рейтинг
“Манию” **10**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря — Half-Life 2 стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Action * Valve * Vivendi Universal Games

Freedom Force vs The 3rd Reich



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№04/2005

Банда суперменов в лосинах против коварных захватчиков из Третьего Рейха. И все это под стратегическим соусом с мощной приправой из RPG — ну что, скажите, может быть милее?

RTS/RPG * Irrational Games * Новый Диск

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay



Рейтинг
“Манию” **9.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№02/2005

Первое слово в еще не существующем жанре, самый сногшибательный экшен по эту сторону от Half-Life 2.

Action * Starbreeze Studios/Tigon Studios * Vivendi Universal

Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№04/2005

Просто вторая часть одной из самых лучших RPG в истории компьютерных игр. Просто намного лучше предшественницы.

RPG * Obsidian Entertainment * Lucas Arts

Warhammer 40 000: Dawn of War



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№11/2004

Исполинских размеров полотно от создателей Homeworld. По совместительству — главный претендент на звание Warcraft-клера. Играть — обязательно.

RTS * THQ * Relic * Game Factory Interactive / Руссобит-М

Myst IV: Revelation



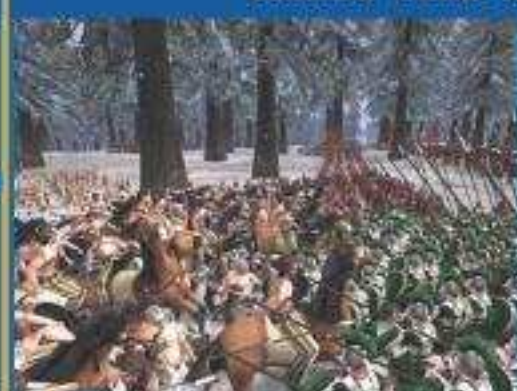
Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Самый красивый, самый необычный и самый крупнобюджетный квест современности. Арт-хаус для настоящих ценителей жанра, живой пример для подражания на многие годы вперед.

Классик * Ubisoft * Ubisoft Montreal * Руссобит-М

Rome: Total War



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№11/2004

Результатом четырехлетнего скрещивания RTS и пошаговых стратегий стала самая масштабная стратегия за всю историю жанра. Шедевр сокрушительной мощи.

Смрамезия * Activision * The Creative Assembly * 1C

The Sims 2



Рейтинг
“Манию” **9.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№11/2004

Главная зараза XXI века, коммерчески успешный симулятор нашей с вами жизни. Во второй части полигональные человечки стали пугающе похожими на настоящих.

Симулятор быта * Electronic Arts * Maxis * Софт Клаб

Перл-Харбор



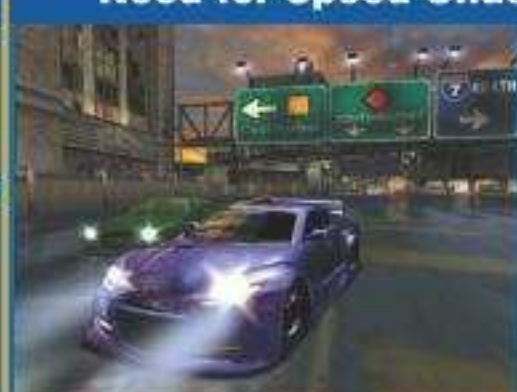
Рейтинг
“Манию” **8.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Только три слова: авиасимулятор высшего класса. Сделанный, что немаловажно, в России.

Авиасимулятор * 1C: Maddox Games * 1C

Need for Speed Underground 2



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неон машины — Need for Speed Underground возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

Автомобильный * Electronic Arts * Electronic Arts Canada * Софт Клаб

СРАЗИСЬ СО ВСЕЛЕНСКИМ ЗЛОМ!



**ВО
ИМЯ
СВОБОДЫ!!**



FREEDOM FORCE®

THE 3rd REICH

ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ
СОБСТВЕННОГО ГЕРОЯ С ПОМОЩЬЮ
НОВОГО МОЩНОГО РЕДАКТОРА
ПЕРСОНАЖЕЙ

ОТРЯД СУПЕРМЕНОВ
FREEDOM FORCE КРОШИТ
ПОЛЧИЩА ГИТЛЕРОВСКИХ
ОККУПАНТОВ

КРАСОЧНЫЕ БАТАЛИИ
С ЗАВОРАЖИВАЮЩИМИ СПЕЦ-
ЭФФЕКТАМИ. ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУ-
ШАЕМЫЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР



© IRRATIONAL GAMES, 2005. FREEDOM FORCE И ЛОГОТИП FREEDOM FORCE LOGO ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ IRRATIONAL GAMES. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК», Тел.: (095) 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО Тел.: (095) 933-07-26, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ — КОМПАНИЯ «ОДИССЕЙ», Тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, E-MAIL: SALES@ODYSSEY.OP.UA, WWW.ODYSSEY.OP.UA.



www.freedomfans.com
ОДНА ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ АКЦИОН/RPG ГОДА

**УЖЕ
В ПРОДАЖЕ**



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Автор рубрики: Игорь Варнавский

Где можно купить книгу Silent Hill: Lost Memories?



Silent Hill: Lost Memories — это официальный гайд по первым трем частям Silent Hill, выпущенный разработчиками в 2003 году. Гайд был призван прояснить самые непонятные места в сюжете этих игр, но в действительности

он все еще только сильнее запутал (очевидно, авторы сделали это специально). В Silent Hill: Lost Memories подробно рассказывалось о персонажах серии, приводилась схема их кровно-родственных связей (там все покруче, чем в индийских фильмах), объяснялась хронология игровых событий, смысл монстров (каждый из них что-то обозначает) и концовок. Настоящим фанатам следует ознакомиться с Silent Hill: Lost Memories в обязательном порядке.

Книга, увы, вышла только на японском языке, однако поклонники быстро перевели ее на английский и выложили в Сеть сканы страниц. Найти их вы сможете по адресу: www.translatedmemories.com/book.html.

Там же, кстати, есть сканы и двух других книг — **Another Crimson Town** (www.translatedmemories.com/files.html) и **Silent Hill 4 Victim Files** (www.translatedmemories.com/files.html), проливающие кое-какой свет на загадки **Silent Hill 4: The Room**. Они тоже были выпущены на японском, и их тоже переводили фанаты.

На приставке Dreamcast есть игра Shenmue. Собираются ли ее портировать на PC?



Shenmue должен был стать для игровой индустрии примерно тем же, чем сейчас является **Grand Theft Auto** — иконой, культом и объектом почти религиозного поклонения. Игра была поручена студии **Sega-AM2**, а у руля встал Ю Судзуки, один из самых именитых игровых дизайнеров (в приставочном мире его обожают не меньше, чем в нашем мире — Питера Молине). Sega планировала сделать проект лаунч-тайтлом (то есть игрой, которая могла бы «продавать» приставку) для **Dreamcast** и не жалела на него денег. Разработчикам была выделена огромная сумма — \$70 млн. (!), абсолютный рекорд для игровой индустрии (в тот же **Half-Life 2** было вложено «всего лишь» \$40 млн.).

Когда **Shenmue** появилась на свет (2000 год; в Японии игра вышла еще в 1999 году), игровая общественность буквально поперхнулась от удивления. Подумать только, авторы сделали практически все, что обещали. Огромный мир, пять сотен персонажей, у каждого из которых свои диалоги и своя манера беседы, полноценная симуляция жизни (магазины открываются утром, закрываются вечером; когда начинается дождь, прохожие разбегаются под укрытия или открывают зонтики; в подворотнях молодые балбесы то и дело затевают спонтанные драки), самая лучшая графика (лучше, чем на PC!). Ю Судзуки даже придумал для этой игры новый жанр — **F.R.E.E.** (Free Reactive Eye Entertainment), и это было вполне оправданно: других проектов подобного масштаба в тот момент просто не было, нет их и сейчас (разве что **Fable**, да и то с оговорками — не тот размах).

Shenmue задумывалась как серия из 16 глав (поэтому первая часть носила подзаголовок **Chapter 1: Yokosuka**), но недостаток динамики и скоростная концовка Dreamcast привела к тому, что игра провалилась в продажах. Вторая часть все же вышла на Dreamcast (в 2001 г.) и Xbox (годом позже), но ее тоже приняли весьма прохладно. Обе части не окупили даже затрат на собственное производство, а постоянные проблемы у Sega (до слияния с **Sammy** в прошлом году компания много лет была убыточной) вынудили разработчиков поставить крест на проекте. Они бы и рады были портировать ее на персоналки, но это потребовало больших вложений. Да и особой нужды в этом нет: уже давно существуют приличные эмуляторы, которые позволяют запускать Dreamcast-игры и даже играть в них без особых проблем. Самый удачный такой эмулятор — **Chankast** (www.chankast.org) — мы предусмотрительно положили на диск в раздел «По журналу/Горячая линия: Игры». Пользуйтесь на здоровье.

А теперь сюрприз: **Shenmue** на PC все-таки выйдет. Но не в виде порта, а как онлайн-овая RPG. На наш взгляд, формат онлайн-овой ролевой игры для нее подходит даже лучше, чем формат одиночной игры, тем более разработкой **Shenmue Online** руководит все тот же Ю Судзуки. Релиз запланирован уже на этот год, но только на территории Южной Кореи. Выпустят ли ее в Америке и Европе, пока неизвестно.

Будет ли локализация The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — Developer's Cut?



Локализация планировалась, причем занимался ею «Софт Клаб», чьи переводы всегда славятся высоким качеством. К сожалению, у разработчиков возникли какие-то сложности с интеграцией русского перевода в игру, поэтому от локализации пришлось отказаться. Зато другие проекты «Софт Клаба» — **Empire Earth II**, **SWAT 4** и **Leisure Suit Larry: Кончить с отличием** — на русском все-таки выйдут, причем **SWAT 4** к моменту поступления журнала в продажу уже появится в магазинах.

...Как, Midnight Club 3 выйдет только на консолях?



Разработка третьей части с подзаголовком **DUB Edition** финиширует в апреле, то есть к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, игра уже будет лежать на прилавках. Версия для персоналок не объявлена, но мы считаем, что это лишь вопрос времени: другие игры от **Rockstar Games** (**Grand Theft Auto III**, **Grand Theft Auto: Vice City**, **Grand Theft Auto: San Andreas** и **Manhunt**) тоже когда-то называли эксклюзивом для PlayStation 2. Так что stay tuned, рано или поздно мы ее увидим. Сама игра изменилась несильно: все так же колесим по городу, участвуем в нелегальных гонках и выигрываем новые автомобили. В общем, все то же самое, что и в **Need for Speed Underground 2**.

Мне очень понравилась музыка из FlatOut, но извлечь ее из игры мне не удалось. Может, она есть где-нибудь в интернете?

Ватсон, это же элементарно: заходите на официальный сайт игры (www.flatoutgame.com/index.htm) — мы, между прочим, указы-

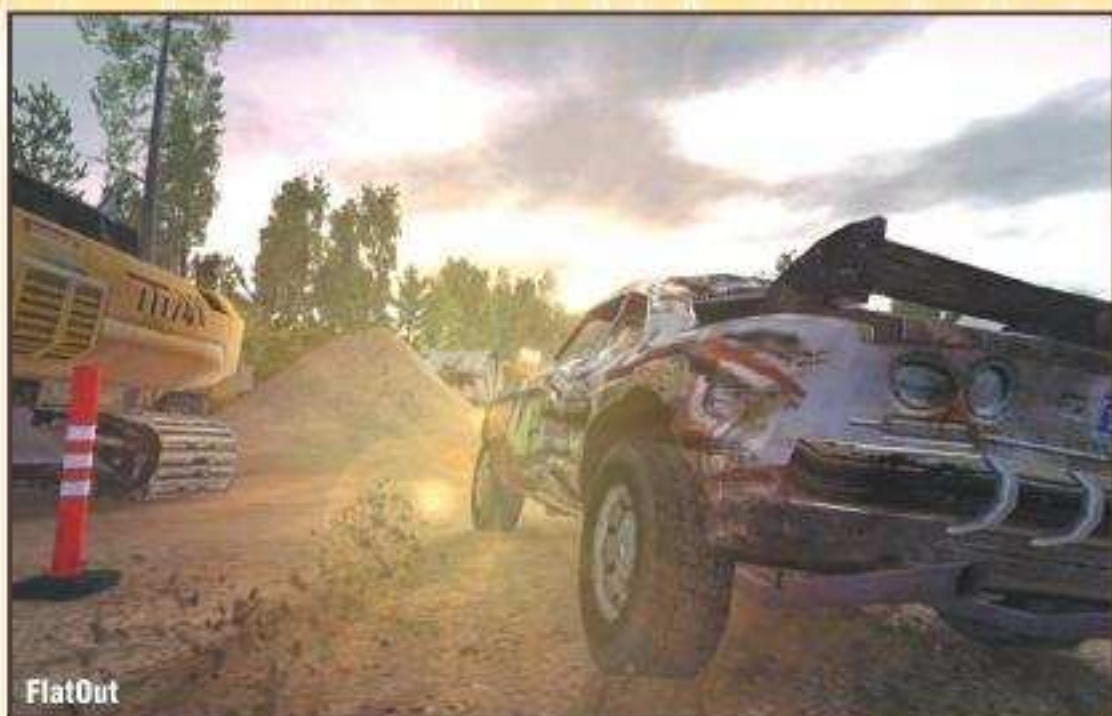
Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.

NEXUS

ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ

- 6 эпизодов
- 26 миссий
- 10 звездных систем
- 50 персонажей
- 90 видов оружия





вали его в рецензии) и открываете раздел Music. Там есть информация о музыкантах, написавших саундтрек к игре, и ссылки на их сайты. И вот на их-то сайтах как раз и есть треки из **FlatOut**, по крайней мере некоторые из них. Вот ссылки: www.fulldiesel.info/media.php, www.amplifire.com/mp3.htm, www.overplay.co.uk/band.asp?band_id=1000065, www.no-connection.com/disc.html, www.adrenaline.has.it и www.deponeye.com в разделе Downloads. Если вы не хотите тратить время и трафик на скачивание, попробуйте выдрать музыку самостоятельно при помощи программ **Dragon Unpacker** и **Game Audio Player**, которые всегда лежат на нашем диске в разделе «КОДЕКС/Читерский софт».

Меня давно интересует, почему в абсолютном большинстве игр затворы и гильзовыбрасыватели рисуют неправильно — слева, а не справа, как положено? К примеру, в **Battlefield: Vietnam** у АК-47, М-16, СКС, СВД и винтовки Мосина все затворы слева, в **S.T.A.L.K.E.R.** у «калаша» и СВД — опять слева. Ну почему?!



Мы не могли оставить столь животрепещущий вопрос без внимания (тем более когда его задает девушка!) и немедленно устроили перекрестный допрос всех, кто попал в поле нашего зрения и окуляр прицела. И вот какие ответы мы получили: а) разработчики хотят походить на того левшу, который подковал блоху (но в действительности большая их часть — неисправимые кривши); б) это мировой заговор, за которым стоит **Microsoft**, мировое правительство и маленькие зеленые человечки («Когда вы отводите взгляд от огнетушителя, он превращается в кролика!» — убеждали они нас); в) «отвали <sensored>, не видишь, я работаю!» (после этих слов респондент, имя которого мы вам не назовем, вернулся к просмотру порносайта); г) «Почему?» — «По кочану».

Если отставить в сторону шутки, то объяснение тут, наверное, очень простое: а) авторы игр просто не заморачиваются над достоверным моделированием оружия (и правильно делают: игроки — не оружейные эксперты); б) если сделать гильзовыбрасыватель слева, игроку будет лучше видно вылетающие гильзы, и значит, есть повод похвастаться новомодными графическими технологиями («Видите, какие результаты дает использование анизотропной фильтрации в сочетании с *bump mapping* и восьмиуровневым мультитекстурованием при отображении гильз?! Все поняли?»). Только и всего.

О Majesty 2 до сих пор ни слуху ни духу. Она вообще будет?



Разумеется, будет. Рабочее название — **Majesty Legends**, и это все, что известно об игре в данный момент. Что, впрочем, неудивительно: у раз-

работчиков из **Cyberlore Studios** до нее пока просто не доходили руки. То они делали аддон **MechWarrior 4: Mercenaries**, то **Playboy: The Mansion**, и, похоже, только сейчас у них появилось на нее время. Никаких подробностей об игре не сообщается, но и так понятно, что общая идея останется той же. Игрок — властелин фэнтезийного королевства... которому никто не подчиняется напрямую. Хотите завалить соседа? Повесьте над его замком флажок и назначьте хорошую награду — охотники найдутся сразу же. Хотите отбить нападение? Опять-таки, раскошеляйтесь на вознаграждение — и никого не волнует то, что у вас дебет не сходится с кредитом. Ну, и так далее.

За дальнейшими деталями можете обратиться к разработчикам (www.cyberlore.com) на форуме игры, но не факт, что вам что-то ответят. Даже надрывные крики «WHEEEEEEN!!!» с двумя десятками восклицательных знаков они пока оставляют без внимания.

Есть ли какие-нибудь игры по «Футураме»?



Есть, но не в нашей епархии. В 2003 году на PlayStation 2 и Xbox была такая аркада. Ничего особенного она собой не представляла: выбираете одного из персонажей (Бендера, Фрая, Лилу или доктора Зойдберга) — и вперед, отстреливать безликих противников на десятках безликих уровней. На PC **Futurama** портировать не стали, да оно и к лучшему: дебильных аркад по хорошим фильмам/мультфильмам и без того достаточно.

Объясните, что представляет собой Steam. Я знаю лишь то, что это как-то относится к Half-Life 2 и Counter-Strike: Source и что из-за него часто возникают проблемы.



Ну, вот вы и попались. Ваш IP-адрес и почта переданы в органы, занимающиеся борьбой с пиратством, которые примут в отношении вас надлежащие меры. Потому что если вы не знаете, что такое **Steam**, значит, вы использовали пиратскую версию Half-Life 2... Ладно, ладно — шутим.

А теперь по делу. **Steam** — программа, которую авторы Half-Life 2 сделали для продажи игры через интернет и (в теории) облегчения жизни пользователей. Сначала на компьютер устанавливается **Steam**, и только потом в его директорию инсталлируется Half-Life 2 (а также **Half-Life 2: Deathmatch**, **Counter-Strike: Source**, **Day of Defeat** и другие игры **Valve**). При наличии хорошей связи диск с игрой можно вообще не покупать, а загрузить ее через интернет, оплатив кредиткой. **Steam** также сообщает о новостях **Valve**, выходе новых карт и патчей.

Жалобы на **Steam** в основном сводились к тому, что после инсталляции игры начиналась расшифровка ее файлов (чтобы те, кто не оплатил ее стоимость, не смогли поиграть), и вот она-то как раз занимала очень много времени даже у обладателей выделенок. Мы, однако, ничего плохого сказать об этой системе не можем: установка Half-Life 2 вместе с дешифровкой файлов отняла у нас не более двадцати минут. Но если эту претензию еще можно назвать спорной, то другие уже более серьезные. Немецкая ассоциация потребителей, например, обратила внимание, что для передачи CD-ключа другому игроку требуется заплатить разработчикам \$10, хотя в лицензионном соглашении об этом ничего не говорится. Это уже, конечно, чистый грабеж.

Тем не менее, **Steam** почти наверняка станет первой ласточкой — вскоре подобными сервисами обзаведутся и другие компании (и некоторые уже обзаводятся: например, **Ubisoft** собирается запускать аналогичную службу **Direct2Drive**). Преимущества очевидны: игры можно продавать напрямую, без назойливой опеки издателя, их можно сделать дешевле (не надо тратиться на упаковку и договариваться с торговыми сетями), да и для пиратов подобные службы — как кость в горле (взломать Half-Life 2 до конца им так и не удалось: в пиратской версии все время отключается искусственный интеллект).

Это первый беспристрастный и жесткий взгляд на войну, которая может начаться уже завтра.

Это первый шаг к пониманию того, что в мире НЕТ безопасного места.

ATARI of WAR

ШОК И ТРЕПЕТ

"Техногенная стратегия в реальном времени. Вы против зла".

PC Gamer

"Серьезный, многогранный конфликт с участием США, аккуратно втиснутый в рамки лихой сюжетной компании из трех десятков миссий"

Страна Игр



ATARI



© 2005 «Eugen Systems». All rights reserved. © 2005 «Atari». All rights reserved. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2005 «Руссобит -Паблшинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Пять лет назад, в тот день, когда на прилавках появилась игра **The Sims**, индустрия компьютерных развлечений изменилась навсегда. Где-то на Земле открылось окно в параллельное измерение, и

The Sims

на свет появилась игра, по сравнению с которой разом померкли все прочие достижения человеческой цивилизации в сфере того, что мы иногда называем умным словосочетанием electronic entertainment.

Главная идея **The Sims** была та же, что и в телепередаче «За стеклом». Наблюдать за простыми людьми оказалось в тысячи раз интереснее, чем за модными актерами из голливудского кино. Однако **The Sims** пошла еще дальше — не просто наблюдать, но и быть

простыми людьми, почувствовать всю прелесть серенького такого обывателя. Ведь, как оказалось, ругаться с женой, мыть посуду, переставлять мебель и чистить засорившийся унитаз куда как интереснее, чем в очередной раз спасать вселенную от Мирового Зла. Такое вот торжество маленького человека — как бы написали в школьных учебниках по литературе.

Простые правила, очевидные цели и знакомые понятия — **The Sims** четко ударила по аудитории, кото-

рой, честно сказать, все Мировое Зло было глубоко до непечального места. Орды простых (на этом месте нужно обязательно сделать кислое и презрительное лицо) домохозяек обеспечили этой игре миллионные тиражи и способствовали выходу чуть ли не десятка аддонов.

Кукольный домик со сложным компьютерным интерфейсом стал одним из самых продаваемых изобретений индустрии. После **The Sims** мир уже никогда не был таким, как прежде...

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	Симулятор обывателя
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/Maxis

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

До 1995 года вселенная **Warhammer** за авторством **Games Workshop** — кудесников внекомпьютерных игр — массовому игроку была практически неизвестна. Нет, конечно, периодически на PC проскакивали ка-

Warhammer: Shadow of the Horned Rat

кие-нибудь непотребства «по-мотивам» (экшен **The HULK** был, наверное, самым жутким), однако более-менее вменяемая популярность к компьютерным версиям **Warhammer'a** пришла только после выхода **Shadow of the Horned Rat**.

Хотя на первый взгляд все выглядело, право, страшненько. Угловатый «псевдотрехмерный» движок, ужасные спрайтовые фигурки пехоты и конницы, пери-

одически заикающийся звук и невероятные по своей мощи тормоза. И да! Помимо прочего все это счастье запускалось только под новомодной Windows 95 и требовало для установки какой-то непонятный пакет DirectX (это, напомним, в те времена, когда каждая уважающая себя игра спокойно обходилась DOS 6.2).

Впрочем, те, кто мог побороть первый приступ ужаса, наградились отменной, очень сложной,

невероятно разнообразной и умной стратегией. Тактические построения, «флажковая» система приказов, управление артиллерийскими расчетами, планирование засад и фланговых атак, «мораль» отрядов... В общем, весь стратегический джентльменский набор каких-нибудь ну, скажем, «**Казаков 2**» впервые появился именно в **Shadow of the Horned Rat**. Эта игра, ни много ни мало, *задала стандарты*.

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microprose/Cyberlore Studios

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вот вам, пожалуйста, практически музейный экспонат. Игра, которая прямо-таки гремела в начале девяностых, в двухтысячных оказалась практически забыта (немалую роль в этом сыграли от-

Warlords

вратительные сиквелы-продолжения) и сейчас представляет исключительно научный интерес — ну что-то вроде замшелой мумии какого-нибудь египетского фараона.

Появившись на рынке практически одновременно с **King's Bounty** (праматерью, напомним, всей серии **Heroes of Might & Magic**), **Warlords** живо вступила в кровавую конкурентную борьбу за звание лучшей и единственной фэнтезийной стратегии и, что показательно, вышла из нее

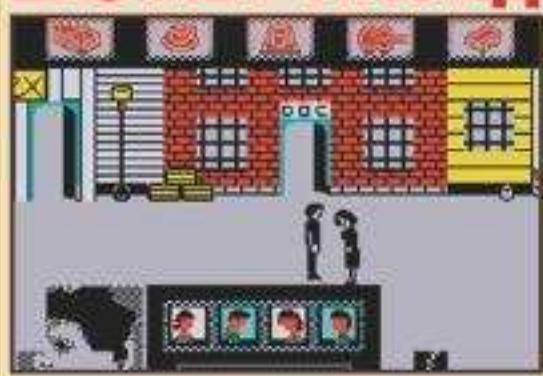
абсолютным победителем. Единственное, чем она уступала «Героям» — в игре совсем не было тактических битв, но в остальном!.. В остальном «Варлорды» были настоящим хардкором: более восьмидесяти уникальных городов, семеро лордов-конкурентов, многие десятки разновидностей юнитов, товарно-денежная экономика, осады городов, продвинутая система дипломатии и многое тому подобное.

Но главное — не это. В **Warlords** с равным успехом мож-

но было играть как и одиноко протирая за компьютером штаны, так и в большой компании. Шутка ли, до восьми игроков за одним экраном: сделал ход — передал кресло другому, еще ход — уступил место второму, третьему... Зверски увлекательно! Именно этот «мультиплеер» и обеспечил **Warlords** популярность на многие годы вперед...

Ну а потом вышли **Heroes of Might & Magic**, и слава «Варлордов» покатила известна куда.

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	SSG

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Думаете, двадцать лет назад воздух был чище, трава зеленее и в индустрии не водилось всяких тихих ужасов вроде «игр-по-фильмам»? А вот как бы не так! Вот, скажем, вполне себе «лицензионный» про-

Back to the Future

ект — **Back to the Future** — игра по мотивам одноименного фильма Роберта Земекиса «Назад в будущее». Что показательно — игра во все даже не плохая. С одной стороны, конечно, понятно, что по меркам 1985 года «неплохую» игру могли сделать и пятеро студентов, однако **Back to the Future** была игрой неплохой по-настоящему, без кавычек.

Синописис известен: вздорный подросток по имени Марти Макфлай случайно (ну, не совсем случайно, но лучше посмотрите фильм

— так будет понятнее) становится участником зверского эксперимента доктора Эммета Брауна и на машине времени попадает в бурные шестидесятые, где сталкивается нос к носу со своими молодыми тогда родителями... Конечно, в компьютерной версии **Back to the Future** от фильма про семейные ценности не осталось и камня на камне, зато появилось очень много экшена.

По сути, вся игра состояла из набора аркадных мини-игр, так или иначе привязанных к сюжету филь-

ма «Назад в будущее». Вот мы, скажем, удираем на скейтборде от главхулигана Биффа, или прячемся от домогательств собственной молодой мамы, или шокируем гитарными заплатами народ на школьном вечере, ну и так далее. Для истории все это совсем не важно.

Важно другое: пример **Back to the Future** наглядно доказывает, что игры по фильмам — отнюдь не современное изобретение. Они были *всегда*. И с этим, друзья, лучше смириться.

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electric Dreams/Software Images

ВЛАСТИТЕЛИ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Стильный портсигар на 40 Гбайт



Несмотря на то, что мобильные накопители различных стандартов и калибров в наши дни далеко не редкость, потребность в объемном и компактном гаджете для хранения и переноса информации остается. Далеко не последним требованием, предъявляемым к такому устройству, является стильный дизайн.

Всем этим требованиям удовлетворяет новый накопитель **ZIV mini** разработки российской компании **InPrice Data Systems**. ZIV mini построен на базе компактного 1,8-дюймового винчестера **Hitachi**, заключенного в алюминиевый корпус, внешне напоминающий футуристический портсигар.

Старшая модель вмещает **40 Гбайт** данных. Пропускной способности USB 2.0-порта с лихвой хватит даже для просмотра с него **DVD**-фильмов.

Флэш-брелки: шустрые и съедобные



Казалось бы, в таком распаханном вдоль и поперек секторе компьютерного рынка, как производство флэш-брелков с **USB**-интерфейсом, ничего экстраординарного случиться уже не может. Но это только в том случае, если смотреть на вещи через призму консерватизма.

Если же подойти к вопросу с рационализаторской стороны, то можно добиться впечатляющих результатов. Так, флэш-брелок **Pico Turbo** от **Greenhouse**, обладая традиционным дизайном, порадует вас великолепной производительностью — **27 Мбайт/с** при чтении и **20 Мбайт/с** при записи. Чтобы забить под завязку полугигабайтовый Pico Turbo, потребуется всего **25,6 секунды**. Впечатляет, не правда ли? Ассортимент брелков **Greenhouse Pico Turbo** включает в себя модели емкостью **256** и **512 Мбайт**, а также **1** и **2 Гбайт**.

Также можно поэкспериментировать с дизайном брелков, как это сделала японская компания **Solid Alliance**. В результате на свет появилась оригинальная серия мобильных флэш-накопителей **FoodDisk**, имитирующая собой различные продукты: суши, креветки, пирожные и так далее! Подобные устройства наверняка найдут спрос среди моддеров, шутников и любителей делать оригинальные подарки.

Лучше меньше, да больше



Год назад компания **Samsung** представила новый форм-фактор флэш-карт стандарта **MMC** — **MMCmicro**. Ключевая особенность этих карточек — миниатюрные размеры, как нельзя лучше подходящие для различных мобильных устройств, а также высокая производительность — **10 Мбайт/с** при чтении и **7 Мбайт/с** при записи. Если ранее Samsung планировала ограничиться выпуском **128 Мбайт** версий карт, то теперь ассортимент расширен вплоть до **256 Мбайт**. Такая карточка позволит хранить до **120 минут** видео с разрешением **QVGA**.

Но и это еще не предел: летом компания собирается представить общественности карту объемом уже **512 Мбайт**, а в первой половине следующего года выпустить **2 Гбайт** версию.

На данный момент MMCmicro поддерживает только Samsung, и то далеко не во всех моделях телефонов.

Дорогая, я уменьшил винчестер!



Продолжая тему миниатюрных накопителей для мобильных устройств, нельзя не упомянуть и о главном конкуренте флэш-карт — микровинчестерах. В частности, такие диски со дня на день начнет штамповать компания **Toshiba**.

Диски емкостью **2 Гбайт** Toshiba уже запустила в массовое производство, а к середине лета будет налажен выпуск модели на **4 Гбайт**. Диаметр этих малышек составляет всего **2 см**, а скорость вращения шпинделя — **3600 об./мин**. Основной сектор сбыта для этих дисков, как нетрудно догадаться, — портативные плееры, телефоны, КПК и т.д.

С учетом «космической» стоимости аналогичных по объему флэш-карт, будущее микровинчестеров на ближайшие **3-4 года** выглядит безоблачным.

Game Boy умер — да здравствует DS

Не надо паники — конечно же, **Game Boy** еще жив-здоров, но вот то, что на смену ему уже пришла новая мобильная приставка **Nintendo DS**, — чистая правда. Причем она уже доступна и российским игрокам по цене около **\$200**.



Аббревиатура **DS** в названии расшифровывается как **Dual Screen**, и действительно — приставка выполнена в виде горизонтальной «раскладушки» и оснащена сразу двумя экранами с разрешением **256x192**, причем нижний экран поддерживает технологию **TouchScreen** и реагирует на нажатия, что позволяет использовать его в качестве аналогового джойстика или для рукописного ввода.

Помимо этого Nintendo DS оснащена встроенным микрофоном, разъемами для подключения дополнительного микрофона и наушников, а также беспроводным сетевым адаптером. Дистанция работы Nintendo DS в сетях **Wi-Fi** составляет около **30 м**, помимо многопользовательских игр (до **16 человек**) приставка поддерживает различные интернет-мессенджеры, текстовые и голосовые чаты. Еще одно немаловажное достоинство новинки — обратная совместимость с **Game Boy Advance**. Помимо обширного ассортимента игр для GBA на российском рынке продаются пять новых картриджей с играми для DS: **Mr. Driller: Drill Spirits**, **Pokemon Dash**, **Polarium**, **Project Rub**, **Super Mario 64 DS**, а также сборник мини-игр **Wario Ware: Touched!**

Технические характеристики Nintendo DS:

Процессор: два процессора — основной **ARM9 (67 МГц)** и сопроцессор **ARM7 (33 МГц)**

Верхний экран: ЖК-экран с подсветкой, **3"**, разрешение **256x192 пикселей**

Нижний экран: сенсорный ЖК-экран, **3"**, разрешение **256x192 пикселей**

Цветовая палитра: **260000** цветовых оттенков

Беспроводная связь: **IEEE 802.11**, радиус локальной сети от **10 до 30 м** (в зависимости от условий), большинство игр для нескольких участников требуют наличия только одного картриджа с игрой

Управление: сенсорный экран, встроенный микрофон для голосовой идентификации, кнопки **A/B/X/Y**, кнопка контроля, кнопки на «плечах» **L/R**, кнопки **Start** и **Select**

Ввод/вывод: слоты для картриджей Nintendo DS и Nintendo Game Boy Advance, вход для стереонаушников и микрофона

Дополнительно: встроенное программное обеспечение **PictoChat**, позволяющее осуществ-

лять обмен сообщениями между 16 консолями, часы, будильник, калибровка сенсорного экрана

Звук: стерео, Surround Sound

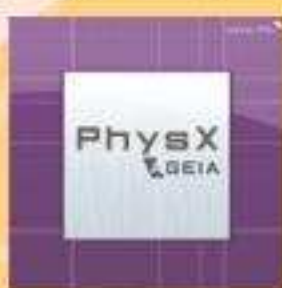
Цвета корпуса: серебряный или черный

Размеры: 85x149x29 мм

Вес: 275 г

Батарея: литий-ионная, 6-10 часов работы, 4 часа до полной зарядки

Уроки физики для ПК



В современных играх значительные вычислительные ресурсы тратятся на физический движок игры. Проверить это утверждение можно простым экспериментом — попробовать поиграть в тот же **Half-Life 2** на машине с 1 Гбайт памяти, мощной видеокартой и «дохленьким» процессором. Результаты подобного эксперимента будут неутешительными.

А ведь игровая физика **Half-Life 2** — далеко не предел мечтаний игроков. Как насчет настоящих взрывов, когда дом от попадания снаряда разлетается на сотни и тысячи кусочков? Как насчет настоящих, а не нарисованных пробоин от пуль, честного моделирования волос, настоящей одежды и других интерактивных вкусностей? На данный момент это несбыточная мечта, потому что даже **Pentium 4 Extreme Edition** и **Athlon 64** способны моделировать не более полусотни физических объектов в кадре.

Настоящий прорыв в этой области собирается совершить компания **Ageia**, разработавшая чип **PhysX** для расчета игровой физики. Производительность **PhysX** в 100 раз превышает возможности современных универсальных процессоров (по заявлению **Ageia**, производительности **PhysX** будет достаточно для одновременной обработки 32000-40000 объектов) в первую очередь из-за того, что этот процессор непосредственно «заточен» под решение вполне конкретных физических задач: расчеты физики твердых тел, универсальный расчет столкновений, расчеты «марионеточной» физики, расчеты динамики жидкостей, симуляция одежды, симуляция волос.

На данный момент чип **PhysX** совместим с софтовым движком **NovodeX**, который используется в разработке **Unreal 3**. **PPU (Physical Processing Unit)** от **Ageia** будет выпускаться в виде отдельных плат под **PCI** и **PCIe**, также планируется выпуск подобных карт для консолей нового поколения (возможно, речь идет о PlayStation 3).

Первое появление **PhysX** в продаже ожидается в конце этого года. Так что имеет смысл начинать откладывать деньги не только на новую «видюху», но и на «физику».

220 Вольт, 200 Мбит/с



С развитием **Ethernet**-сетей, беспроводного доступа, оптоволоконных соединений и прочих чудес связи все как-то забыли еще об одном способе соединения компьютеров друг с другом — обычной электросети. Между тем этот немолодой уже способ связи переживает второе рождение: недавно один из лидеров в разработке устройств **DSL**-связи, компания **DS2**, представила чип **DSS9010** для электросетевых модемов. Его использование позволяет достичь скорости 200 Мбит/с по протоколу **ADSL2+**, и это по обычной электросети.

ADSL2+, как видно из названия, является не чем иным, как разновидностью **DSL**, причем весьма бы-

строй, с той лишь разницей, что для передачи сигнала используется не телефонная сеть, а электрическая. Для сравнения, одна из самых скоростных модификаций «телефонной» **DSL** — **VDSL** — позволяет достичь скорости всего около 52 Мбит/с.

Помимо этого чип поддерживает и беспроводную передачу данных при помощи встроенного **WiFi**-моста (**802.11d**). Единственное серьезное препятствие для широкого распространения технологии — гальванические развязки в электросети, например трансформаторы. Другими словами, если между двумя подсетями **ADSL2+** не будет «прямого» проводного соединения, а возможностей **WiFi** будет недостаточно, для соединения подсетей придется использовать другие виды связи: **DSL**-технологии, проводной или радио-**Ethernet**, оптоволокно и так далее. Зато в пределах одного здания по дешевизне и производительности подыскать достойный аналог **ADSL2+** будет непросто.

Восьмипроцессорный бутерброд



Многопроцессорные системы не являются чем-то из ряда вон выходящим, однако 8-процессорная система в обычном **ATX**-корпусе — это уже дикий восторг. Недавно компанией **TYAN Computer** была представлена система **Transport VX50** под 8 процессоров **Opteron** серии 8xx.

Главная хитрость **Transport VX50** заключается в двухъярусной компоновке системной платы, основу которой составляет материнская плата **Thunder K8QW** с четырьмя гнездами **Socket 940**. Плата основана на чипе **nForce Professional** от **NVIDIA**, который дополнен **PCI-X**-туннелем. Ассортимент слотов расширения выглядит следующим образом: два слота **PCI Express x16** и три **PCI-X**. Из других особенностей стоит упомянуть встроенное видеоядро **RAGE XL 8** Мбайт, пару гигабитных портов, 4 **Serial ATA II** и **SCSI**.

Поверх **Thunder K8QW** устанавливается дополнительная плата, оборудованная отдельным разъемом под внешнее питание. На этой плате, как и на базовой, есть 4 сокетa под процессоры и слоты под память. В итоге плата позволяет использовать вычислительную мощность 8 процессоров **Opteron 8xx** одновременно и до 128 Гбайт памяти **DDR400**.

Transport VX50 предназначен для серверных решений, однако кто знает, не исключено, что перед нами приблизительный портрет мощной игровой платформы будущего, ведь вычислительные аппетиты игровых приложений растут не по дням, а по часам.

Плоские яблочки с музыкальной начинкой



Компания **Apple** решила в очередной раз потеснить конкурентов на рынке мобильных накопителей и **MP3**-плееров на базе жестких дисков, представив аж три новых модели: два новых **iPod Photo** с винчестерами 30 и 60 Гбайт, а также новый **iPod mini** с винчестером 6 Гбайт.

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ASUS SmartDoctor 4.68 — следит за состоянием вашей видеокарты и заодно сообщает информацию о системе в целом.

ASUS Update 6.04.01 — обновляет BIOS системных плат от этого производителя через Windows.

ATI Catalyst 5.3 — последняя версия драйверов для видеокарт семейства **Radeon**, **All-In-Wonder**, **IGP**, **IXP** и **XPRESS 200**.

ATITool 0.0.24 Beta 7 — предназначена для разгона видеокарт от **ATI**, позволяет найти оптимальные частоты для стабильной работы.

ATI Tray Tools 1.0.1.538 — утилита, которая позволяет быстро и просто изменить настройки видеокарт **Radeon**.

Central Brain Identifier 7.4.0.5 Build 0323 — показывает подробную информацию о любом процессоре **AMD**.

CPU-Z 1.28 — утилита показывает всю необходимую информацию о вашем процессоре, материнской плате, кэше и памяти.

Logitech Gaming Software 4.50 — драйвера и ПО для игровых манипуляторов компании.

Logitech SetPoint 2.30 — драйвера и ПО для манипуляторов от этого производителя.

MSI LiveUpdate 3.69 — фирменная программа для обновления BIOS, драйверов, прошивок и утилит.

NVIDIA ForceWare 71.84 — драйвера для видеокарт семейства **TNT2** и **GeForce**.

NVIDIA nForce 4 6.53 — набор драйверов для материнских плат на базе системных чипов **nForce 4**.

nVHardPage NVIDIA Tweaker 2.2 — с помощью утилиты можно настраивать видеокарты от **NVIDIA**, доступны и скрытые параметры.

RealTek AC'97 3.70 — последние драйвера для **AC'97**-кодексов **ALC-101/201/202/203/250/650/655/658/850**.

RealTek HDA 1.18 — драйвера для **HDA**-кодексов **ALC-260/861/880**.

SpeedFan 4.22 — позволяет отслеживать температуру и скорость вращения вентиляторов в системе, а также менять скорость вращения вентиляторов.

Большой объем дискового пространства **iPod Photo** позволяет хранить до 25 и 50 тысяч фотографий или до 7,5 и 15 тысяч музыкальных треков (для 30 и 60 Гбайт моделей соответственно).

Характеристики iPod Photo:

Экран: 2-дюймовый ЖК-дисплей (65 тыс. цветов)

Поддерживаемые форматы звука: AAC (в том числе с защитой), MP3 (включая переменный битрейт), Audible (2/3/4), Apple Lossless, WAV, AIFF

Поддерживаемые форматы изображений: JPEG, BMP, GIF, TIFF, PNG

Размеры: 102x60x15 мм

Вес: около 180 г

Новые модели **iPod Photo** отличаются симпатичным слим-дизайном и весьма неплохой комплектацией, включающей в себя наушники, **USB**-кабель, сетевой шнур и компакт-диск с программой **iTunes**.

ВСЕ НОВИНКИ СЕВІТ 2005

Подробный репортаж с Ганноверской выставки

Николай Арсеньев

В марте прошла ежегодная выставка **CeBIT** в Германии, в славном городе Ганновере. Она знаменательна тем, что абсолютно все производители железа приезжают сюда, чтобы показать свои последние наработки, да и просто напомнить нам о своем существовании. Обойти всю выставку оказалось делом непростым — все дни напролет ушли на осмотр стендов и поиски новостей и сенсаций, которые не заставили себя ждать.

Процессоры, чипсеты и память

Еще в конце 2004 года информация о многоядерных процессорах будоражила воображение — теперь их появление стало лишь вопросом времени. Самое любопытное, что подобные процессоры, скорее всего, мы увидим уже этим летом.

В свое время **AMD** первой показала прототип системы с двоядерным процессором, однако ребята из **Intel** решили не отставать. Стало известно, что именно последняя компания выйдет первой на рынок с двоядерным процессором. На стендах основных производителей системных плат красовались новейшие материнки на базе чипсетов серии **i945/955**. Оба поддерживают новые камни.

Также на многих стендах были показаны материнки на базе **nForce 4 SLI IE**. Вся осо-

бенность заключается в последнем суффиксе, который расшифровывается как **Intel Edition**. Да, наконец-то и пользователи процессоров **Celeron** и **Pentium 4** смогут собрать систему с двумя видеокартами. Кстати, стоит вспомнить, что **Intel** долгое время не пускала **NVIDIA** на рынок чипсетов для своих процессоров, хотя та же консоль **Xbox** была собрана на их системной плате.

ABIT представила большое количество системных плат, включая уже знакомую линейку **Fata1ity**, а также продвинутую функциональную панель **Guru Power Panel** с **USB**- и **Firewire**-портами, аудиовыходами и ЖК-экраном, на который выводится информация о состоянии системы. На стенде **ASUS** кроме разношерстных материнок можно было видеть платы на основе **i945/955**. Стало известно о скором появлении оригинального адаптера **Socket 479-to-Socket 478** — с помощью него можно использовать мобильные **Pentium M** в обычных системных платах на базе **i865P** и разогнать процессор по системной шине до **800 МГц**, использовать двухканальную память **DDR400** и т.д. Стоит пояснить, что **Pentium M** оказался очень быстрым и мощным процессором, который в играх быстрее обычного **Pentium 4**. В продолжение темы отметим, что **AOpen** показала свою первую плату для настольных систем на базе нового мобильного чипсета **i915GM**. Его отличитель-

ными особенностями стала поддержка **DDR2 SDRAM**-памяти с частотой **533 МГц** и видеокарт под **PCI-E x16**.

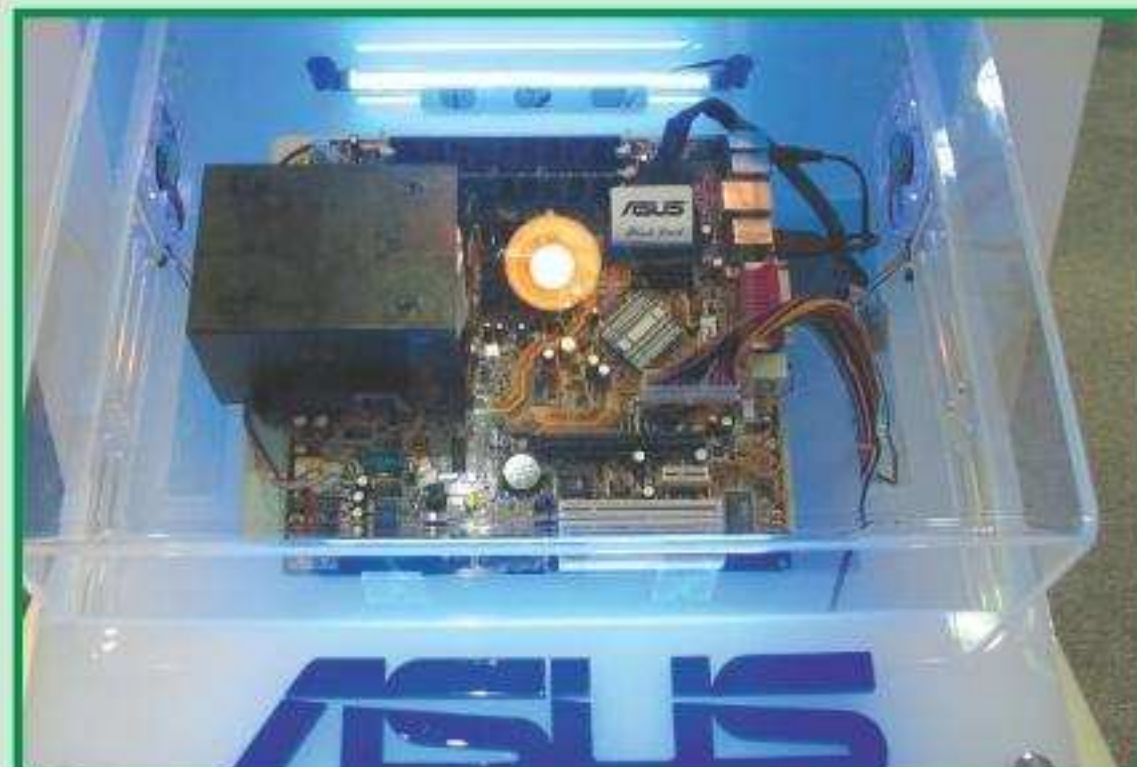
Albatron удивила нас материнками с модулем **m-Power**. По заверениям представителей компании, такое решение позволяет снизить температуру процессора, а также стабилизировать его работу. Подобное решение еще давно представила компания **Gigabyte** — **U-Plus D.S.P.** Кстати говоря, компания решила иначе называть свои топовые платы: в конце названия теперь будет красоваться приставка **Royal**.

Наиболее экзотичной новинкой стала **ECS PF88**. Она основана на чипсете **SiS 656/FX + SiS965** и предназначена для платформы **Socket 775**, поддерживает многоядерные процессоры, шину **1066 МГц**, **DDR2 SDRAM 667**, **SATA II** и т.д. На первый взгляд, ничего необычного, но как вам возможность установить в нее **Athlon 64**? Все это стало возможным благодаря дополнительной плате, которая построена на **SiS756 + SiS965**. Решение новаторское, ничего не скажешь, однако насколько оно жизнеспособно и какова производительность системы, неизвестно.

Corsair, известная своими продвинутыми модулями памяти для оверлокеров и любителей моддинга, не так давно официально вышла на российский рынок. На **CeBIT** же продемонстрировала всю линейку **DDR**- и **DDR2**-



Gigabyte: первые материнские платы на базе i945P.



BTX-системы — уже реальность, заявляют в ASUS.



ECS PF88: AMD и Intel на одной плате — это реально!



Некоторые компьютеры даже запекали.

памяти, включая новые **XMS EXPERT**-модули с ЖК-экраном, на котором показывается информация о состоянии памяти. Особенностью таких планок стала возможность выводить на экран любой текст, который вы захотите поставить сами. **Kingmax** показывала **DDR2 SDRAM** серии **Mars** и другую продукцию. Вообще, производителей памяти на выставке была на удивление много, включая неизвестные компании.

Видеокарты

В этом секторе рынка конкурируют всего две компании: **ATI** и **NVIDIA**. На **CeBIT** было показано множество графических решений, которые удивляли нас главным образом внешним видом и экзотичными решениями систем охлаждения. Стоит отметить, что использование тепловых трубок (**heat pipes**) становится очень популярным: они были установлены на многие видеокарты. Также можно было увидеть традиционно массивные радиаторы от **Zalman** и карты с водяными системами охлаждения.

ABIT представила логическое продолжение технологии **μGuru** для материнских плат — **vGuru**. Последняя используется в видеокартах компании. Собственно, что это даст пользователю? Связка из интегрированного чипа и программного обеспечения позволит разгонять видеокарту, следить за ее температурным режимом и контролировать скорость работы вентиляторов. Не меньший интерес вызвала технология **XTurbo**. У плат с ее

поддержкой установлено два BIOS: обычный и с турбонастройками. По заявлениям компании, в последнем режиме можно добиться 25-процентного прироста производительности.

По большому секрету мы узнали, что в ближайшие месяцы должны появиться видеокарты на базе **GeForce 6600** от **Albatron** с поддержкой **SLI**-режима. Напомню, что ранее такая возможность исключалась, эту интересную технологию поддерживали только карты **GeForce 6600 GT** и старше.

Gigabyte демонстрировала **GV-3D1** с двумя чипами **GeForce 6600 GT** на борту, правда, **ASUS** уже заявила о планах выпуска подобного продукта с двумя **GeForce 6800 Ultra**! **MSI** показала вполне стандартные видеокарты на базе чипов от **ATI** и **NVIDIA**, но их изюминкой стала технология разгона памяти и ядра, а также изменения напряжения **D.O.T. II**.

Особый интерес представляла экспозиция **HIS**. На ней можно было увидеть **Radeon X800 XL** под **AGP**-шину (подобные решения были показаны и на стенде **Sapphire**). Это стало возможным благодаря использованию специального моста **PCIE-to-AGP**. Кроме этого, отдельного разговора заслуживают видеокарты серии **IceQ II**, в которых использована продвинутая система охлаждения. Ее использование позволяет без проблем прилично разгонять даже карты уровня **High-End**; так, **Radeon X850 XT** стабильно работает на частотах 540 МГц и 1,18 ГГц — ядро, память

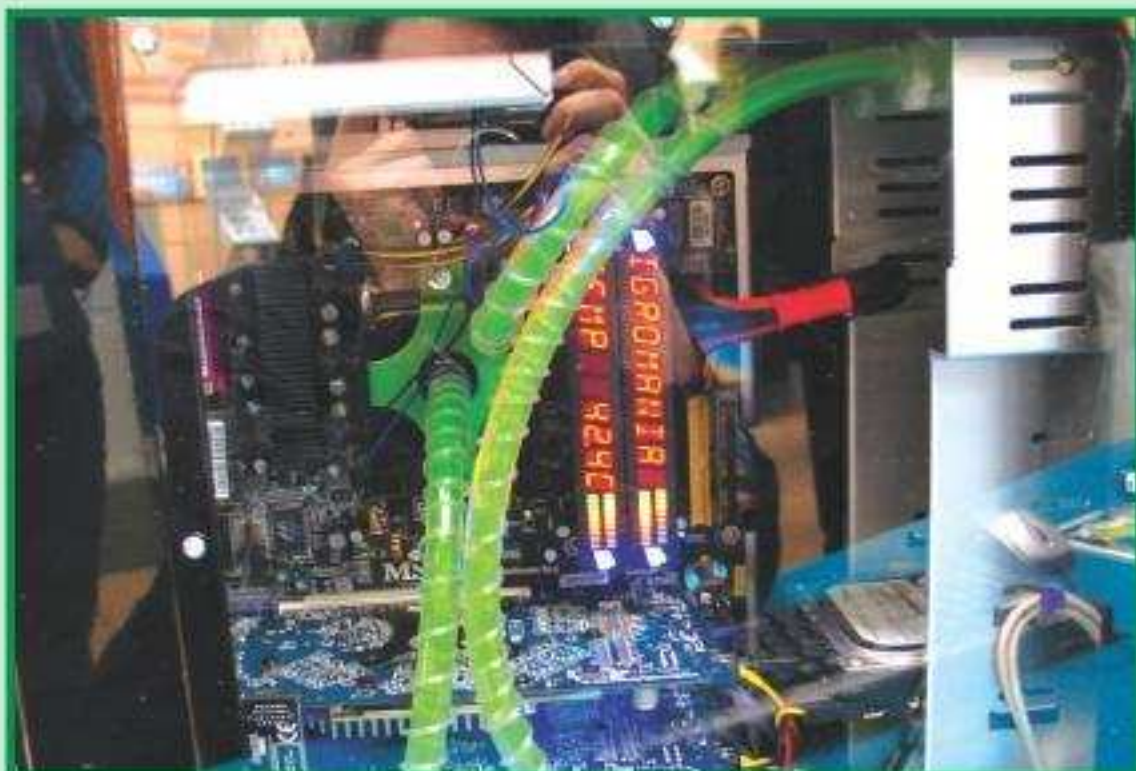
соответственно. Другой запомнившейся новинкой стал ТВ-тюнер **Theater 550 Pro** под **PCI Express**. Версия под классическую **PCI**-шину также предусмотрена.

На стендах **Gainward** и **Point of View** показывали мощнейшие решения на базе **GeForce**, которые впечатляли своими системами водяного охлаждения — настоящие монстры.

Жесткие диски, оптические приводы

Японская **Hitachi** представила винчестер **Deskstar 7K500** емкостью 500 Гбайт. Остальные компании-конкуренты ничего подобного на данный момент показать не могут, хотя **Seagate** наиболее близка к этому. **Samsung** же продолжает делать акцент на низкий уровень шума и малое тепловыделение — так, серия **P120** пополнилась моделями емкостью 200 и 250 Гбайт, правда, это далеко не самые быстрые жесткие диски — скорость шпинделя составляет всего 5200 об./мин.

Как и стоило ожидать, на **CeBIT** были показаны оптические носители нового поколения. Конкуренция между ними продолжается, и непонятно, кто победит — более емкий и дорогой **Blu-Ray** или консервативный и дешевый **HD-DVD**. Так, **Sony** представляла медианосители и плееры **Blu-Ray**, а **NEC** постоянно крутила фильмы в формате **HD-DVD** и демонстрировала оптический привод с поддержкой этого стандарта.



«Игромания» везде, даже на памяти Corsair XMS Expert.



ASUS VENTO 3800 придется по нраву геймерам.



ThermalTake и высокая мода — вещи неразделимые.

Системы охлаждения, корпуса и моддинг

Вот здесь компании были богаты на выдумку: можно было увидеть самые удивительные, необычные и оригинальные находки. **Cooler Master** показала большой стильный корпус серии **CM Stacker (STC-T01)**, совместимый с материнскими платами под **Extend ATX, ATX** и **BTX**, возможностью установки двух блоков питания. Были показаны водяные системы охлаждения для процессоров и разнообразные панели управления. Многообещающе выглядела система водяного охлаждения **Aquagate**, которую можно установить в корпус, — она займет два 5-дюймовых отсека. Система **Mini Aquagate** порадовала простотой установки: насос и резервуар уже прикреплены к блоку охлаждения процессора.

GlacialTech представляла свои кулеры для процессоров, кроме того, были показаны решения для винчестеров и видеокарт. **Gigabyte** продолжила свою экспансию на рынке систем охлаждения, выставив разнообразные кулеры для процессоров. **ASUS** показала корпус **VENTO 3600** с диким дизайном и агрессивными воздухозаборниками.

У **Thermaltake** можно было увидеть невероятные корпуса с 500-ваттными блоками питания и мощной неоновой подсветкой. Был представлен гигантский кулер серии **Volcano** с встроенной системой водяного охлаждения, а также внешняя система водяного охлаждения **BigWater**. Корейская **Zalman** показала известную всем энтузиастам линейку массивных кулеров, которые обзавелись эмблемой **Fata1ity**. Кроме этого, был представлен и корпус этой серии. Особое внимание привлёк полностью бесшумный и безумно дорогой системный блок серии **Totally No Noise — TNN 300**. В нем используется система тепловых трубок для охлаждения процессора, видеокарты, системного чипа и жестких дисков, при этом все тепло передается на сам корпус.

О **Sharkoon** много говорить не буду, лишь скажу, что компания до последнего времени была мало известна у нас, однако и она вышла на российский рынок (более подробно о ней читайте в разделе «Новая линейка от...»).

Очень много было показано barebone-систем от таких именитых производителей,

как **ASUS, AOpen, Biostar, EPoX, MSI, Gigabyte, Soltek** и других. Собственно, чем хороши такие системы? Они мало похожи на классические ПК, всегда компактные и выглядят очень стильно, а многие из них умеют проигрывать DVD- и аудиодиски, а также радио и ТВ без загрузки **Windows**. Для этого в них обычно используется сильно урезанная система **Linux**.

Дизайн **XC Cube** от **AOpen** очень напомнил стиль **Apple**. Любопытно, что были представлены системы самых разных размеров, для которых есть дополнительные функциональные модули. **MSI** продолжила показ своей популярной линейки **MEGA PC**, представив изящный **MPC 915** на базе **i915G**. **Gigabyte** показала модель **CB91** на базе того же **i915G** в форм-факторе **BTX**. Интересно выглядела система цифрового домашнего центра **HA91**. Дизайн у него — как у обычного бытового DVD-плеера, однако в нем установлена системная плата **i865G** и процессор **Celeron D 2,66 ГГц**. **ECS** порадовала моделями серии **EZ-Buddie 2**. Назвать эти устройства компьютером язык не поворачивается, по дизайну они выглядят как музыкальные центры с парой колонок.

Foxconn также не отставала и кроме большого количества корпусов и кулеров представила системы серии **e-bot**. На данный момент неизвестно, будут ли они поставляться в Россию. Однако если такое произойдет, название будет изменено. Наиболее интересной модификацией стал **e-bot Gamer**, основанный на **nForce 4** с возможностью установки процессоров **Sempron** и **Athlon 64** под **Socket 754**, а также видеокарт **PCIe x16**.

Цифровые гаджеты и не только

На стенде **MSI** мы увидели интересную модель **MegaPlayer 530** с цветным ЖК-экраном, жестким диском на 5 Гбайт и возможностью ее расширить с помощью **SD**-карт. Плеер умеет проигрывать **MP3, WMV** и **M-JPEG**-файлы, не забыты и фотографии в **JPEG**-формате. Передача данных осуществляется через **USB 2.0**. Еще более интересно смотрелся **MegaView 567** с большим 7-дюймовым ЖК-экраном и возможностью проигрывать множество форматов аудио- и видеоданных (**MPEG4, DivX, WMV9,**



«Деревянные» компьютеры на любой вкус и цвет.

MPEG 1, 2, MP3, WAV, WMA и **ADPCM**). Заявлена также поддержка ТВ и радио, которые можно записывать в **MPEG4** и **MP3** соответственно. 80 Гбайт свободного пространства будет вполне достаточно для этих целей. И последняя новинка компании — простенький, но яркий **MP3-плеер MegaStick 527** с **USB**-штекером и возможностью менять лицевые панельки.

Creative Labs выпустила долгожданную модификацию **MP3-плеера Zen Micro Photo** с цветным экраном — теперь на нем можно будет рассматривать фотографии. Похожую новинку с сенсорным управлением и цветным ЖК-экраном показала **iRiver — H-10**. Кто победит в этой битве титанов, неизвестно.

Малоизвестная **Bestek** демонстрировала переносной блок для 1,8-дюймовых винчестеров — вещь, надо сказать, практичная, учитывая компактность устройства и высокую скорость передачи данных через **USB**. У некой **Xonix** мы увидели, казалось бы, обычные солнцезащитные очки, в которые, однако, встроен **MP3-плеер** емкостью до 1 Гбайт! Одного заряда хватает на 15 часов. Тем, кто предпочитает multifunctional устройства, наверняка понравятся бы и часы-**MP3-плеер** в одном флаконе от компании **PowerDisk**.

MSI показала первую в мире комбинированную карту с поддержкой **WLAN (802.11 b/g)** и **Bluetooth**. Вся проблема заключается в том, что стандарты работают на близких частотах и до этого не удавалось совместить их и заставить работать стабильно. В самом начале компания собиралась выпускать **MS-6852** исключительно для своих материнских плат, однако теперь ее может купить каждый пользователь.

Большое внимание привлекал к себе стенд некой **SWEDX** с компьютерами, мониторами и мышками из дерева. Хотя эта экзотика уже на любителя.

Заключение

Вот и подошла к концу наша поездка на ежегодный праздник **Hi-Tech-достижений** человечества — **CeBIT**. Напоследок хотелось бы пожелать еще больше интересных находок и новаторских решений из года в год, ведь много их никогда не бывает. А у нас на горизонте уже тайваньская выставка **Computex**.



НАДЕЖНЫ ВО ВСЕМ!



НОВИНКА СЕЗОНА!

Компьютер КИТ GAMER

- Процессор: INTEL® Pentium® 4 3,2 ГГц с технологией HT
- Видеокарта: Palit Daytona 256Mb GeForce 6600 w/TV-out
- Оперативная память: ...1024 Mb (Dual Channel)
- Жесткий диск: 120 Гб / 7200
- Оптический привод: DVD-Rewriter + RW NEC ND-3520A
- Звук: 5.1
- Колонки активные 2.1 (с сабвуфером)
- LCD Монитор 17"

Сеть компьютерных салонов КИТ

- М "Новослободская", ул. Новослободская, д. 14/19, стр. 4 т. 787-63-73
- М "Аэропорт", Ленинградский пр-т, д. 56/2 т. 152-47-49, 152-06-57
- М "ВДНХ", ВВЦ пав. 19 "ГДИВЦ" т. 181-99-87, 748-13-01
- М "Коломенская", Пр-т Андропова, вл. 21б т. 112-10-02
- М "Люблино", ТЯК "Москва", пав. 2-1-85/86 т. 359-80-55, 359-80-56
- М "Савеловская", ВКЦ "Савеловский", пав. D-26 т. 784-72-35, 784-72-59
- М "Тушинская", пр-д Стратонавтов, д. 9 т. 491-01-35, 491-83-10
- М "Ш. Энтузиастов", КЦ "Буденовский", пав. А1 т. 788-15-44, 788-19-14

Единая справочная служба 777-66-55

Оптовый отдел 786-69-45/48

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН www.kitcom.ru

www.kitcom.ru

Играй по-взрослому!

- Самая мощная игровая станция для самых продвинутых геймеров.
- Последняя модель видеокарты, позволяющая по достоинству оценить графику игры.
- Новейшие протестированные комплектующие известных брендов.
- Встроенный DVD-RW, для создания коллекций любимых игр, фильмов и музыки.
- Возможность работы с 3D-графикой, видео и звуком на профессиональном уровне.
- Стильный дизайн корпуса

КАЖДЫЙ ПОКУПАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ПОДАРКИ!

Новые возможности для игр и развлечений

Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT позволяет компьютерам KIT Gamer отлично справляться с одновременным выполнением двух задач. Защитите свой ПК с помощью проверки на наличие вирусов, которая выполняется, когда Вы смотрите кино или играете в компьютерные игры - и при этом компьютер продолжает работать с высокой производительностью.



НОВАЯ ОДЕЖКА ДЛЯ ATHLON 64

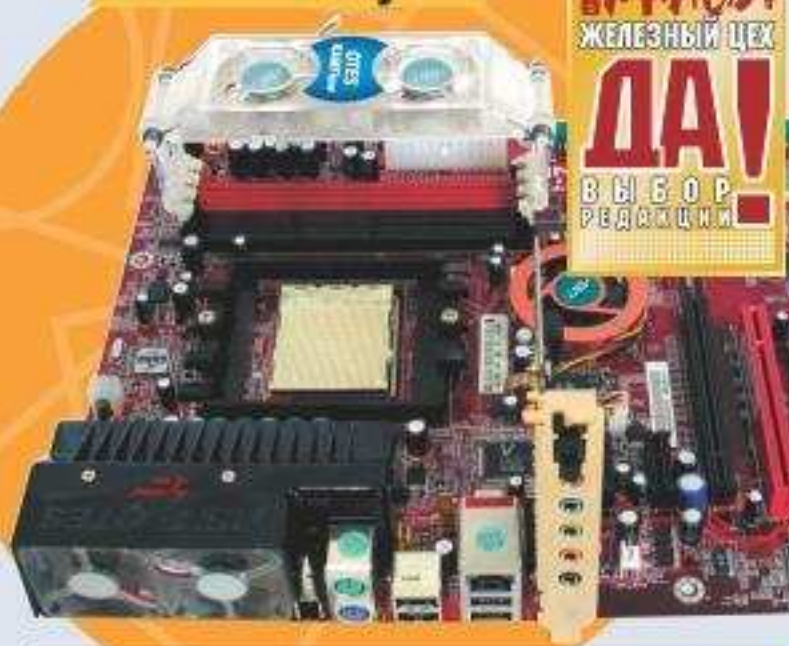
Обзор шести системных плат на чипе nForce 4

Николай Арсеньев

Некоторое время назад появился новый системный чип от NVIDIA — nForce 4. Его возможности впечатляют, в нем появилась поддержка видеокарт под PCI Express x16, да и просто периферии под PCIe x1. Не менее уникальной особенностью стала поддержка Serial ATA II — скорость передачи данных по шине увеличилась вдвое, до 300 Мбайт/с. Стоит еще вспомнить обновленный встроенный гигабитный сетевой контроллер с аппаратным брандмауэром, который будет верой и правдой защищать ваш компьютер от хакеров. Вместе с появлением nForce 4 обновили утилиту NVRAID, а также выпустили программу nTune, которая позволяет гибко настраивать, разгонять систему и вести мониторинг за ней.

В нашем обзоре мы представляем вам шесть материнских плат на базе чипов nForce 4 Ultra и nForce 4 SLI: ABIT Fata1ity AN8, ASUS A8N-SLI Deluxe, ECS KN1 Extreme, Gigabyte GA-K8NXP-SLI, MSI K8N Neo4 Platinum и K8N Diamond.

ABIT Fata1ity AN8



ABIT Fata1ity AN8 станет прекрасным выбором для фанатов моддинга и не только.

Открывает наш обзор системная плата ABIT Fata1ity AN8. Из названия сразу ясно, что без известного киберспортсмена не обошлось — Джонатан Fata1ity Вендель и здесь приложил свою руку. Как другие платы этой серии, наш экземпляр отличается мощной системой охлаждения OTES для процессора и OTES RAMFlow для памяти, при этом не забыты ярко-красные диоды, которые раз-

бросаны по всей плате, — во время работы они эффектно освещают весь системный блок. На месте все старые друзья: чип μGuru, практичный экран POST-code и выносная аудиокарта AudioMAX, которая устанавливается в отдельный разъем.

На плате установлены несколько IDE-каналов и четыре SATA II-порта. Внешне новые порты несколько отличаются от младших собратьев: вокруг разъема выстроена некая ограда. Это было сделано, скорее, для того, чтобы легче определить, где установлен старый порт, а где новый. По уже старой традиции инженеры ABIT в который раз затиснули FDD-разъем подальше.

В комплекте поставки, кроме стандартных опций типа дисков, инструкций, SATA-кабелей, стоит отметить оригинальный крученный IDE-шлейф: он прозрачный, и вы можете видеть всю эту тучу проводов внутри. Дополнительная панель с двумя USB-портами и парой FireWire-портами разного формата порадуют тех, кому приходится подключать к компьютеру множество дополнительных устройств.

Плюсы:

- продуманная система охлаждения;
- эффектный и яркий дизайн;
- хорошая производительность и средняя цена.

Минусы:

- когда работают все дополнительные вентиляторы, система становится несколько шумной;
- разъем для флоппи-дисквода расположен неудобно;
- интегрированный звук 5.1.

ASUS A8N-SLI Deluxe

Компания ASUS представила новый High-End-продукт — системную плату A8N-SLI Deluxe на базе nForce 4 SLI. Как следует из названия, она поддерживает SLI-режим, и у вас есть возможность установить две видеокарты!

Увидев плату впервые, сразу обращаешь внимание на две шины PCI Express x16 (SLI-мост поставляется вместе с платой) и разъем для дополнительного питания для видеокарты — EZ Plug. Последнюю особенность нельзя назвать уникальной, на многих платах от



ASUS A8N-SLI Deluxe показала в наших тестах наилучшую производительность.

Intel это уже встречалось. Собственно, этот разъем нужен для стабилизации питания системы. Но вернемся к разговору о SLI: на плате установлена специальная микросхема, которая отвечает за определение режима работы графической системы — обычный или SLI-режим. Единственный ее минус — вам самим придется ее переставлять для переключения режима, но это особенность всех nForce 4 SLI под AMD.

Кроме основных четырех SATA II-разъемов, на плате есть еще четыре обычных SATA с поддержкой RAID. Неподалеку от процессора находится радиатор, который отводит тепло, а вот вентилятор на системном чипе оказался несколько шумным. Но это единственное нарекание к плате. Особенностью A8N-SLI Deluxe стала фишка Instant

ОБЩЕЕ ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Процессор	AMD Athlon 64 4000+
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200
Видеокарты	NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCI-E) 2x Gigabyte GV-NX66T128D 128 Мбайт (PCI-E, GeForce 6600 GT)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS 80 Гбайт (SATA, 7200 об./мин., 8 Мбайт)
Оптический привод	Sony CRX300E (IDE)
Блок питания	Thermaltake Silent PurePower 480 Вт
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c
Драйвера для чипсета	Intel Chipset Software Installation Utility 6.3.0.1007
Драйвера для видеокарты	ForceWare 66.93

Music, которая позволяет проигрывать музыкальные диски без загрузки ОС.

Комплект поставки оказался более чем щедрым: целых восемь SATA-кабелей и необходимые кабели для питания, дополнительные панели с **Game**-, **USB**- и **FireWire**- и **COM**-портами прилагаются и т.д.

Плюсы:

- превосходный комплект поставки;
- продуманный дизайн платы;
- поддержка SLI и прекрасная производительность.

Минусы:

- шумный вентилятор;
- относительно высокая цена.

ИГРАЮЩАЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! ЛУЧШАЯ ПОКУПКА! ECS KN1 Extreme



ECS KN1 Extreme — недорогая, но на удивление быстрая плата.

До настоящего времени **Elitegroup** выпускала недорогие системные платы, однако в последнее время метит в производители High-End-продукции. Вот и на этот раз мы получили **ECS KN1 Extreme** на базе **nForce 4 Ultra**. Сама материнка чем-то напоминает разноцветную новогоднюю елку: в ней перемешались все мыслимые цвета. При подключении системы вы увидите еще и ярко-синие мигающие диоды.

Дизайн платы нельзя назвать удачным: сразу бросается в глаза, что один **IDE**- и **FDD**-разъем вынесены очень далеко. При этом не очень понятно, чем руководствовались инженеры: на месте, где можно было спокойно разместить один из разъемов, красуется планка с надписью **Extreme**. На плате установлено шесть разъемов **SATA**, четыре из них — **SATA II**. Но отличить их сложно, так как все они на одно лицо.

Основной чип охлаждается с помощью радиатора и небольшого вентилятора. Неподалеку от процессора расположен вентилятор для лучшего охлаждения.

Комплект поставки не очень богат, но за такую цену большего желать нельзя. Напоследок скажем о панели с дополнительными **USB**- и **FireWire**-разъемами — она сконструирована так, что ее можно установить как на заднюю панель, так и в 3-дюймовый отсек.

Плюсы:

- низкая цена и оригинальный дизайн;
- хорошая производительность.

Минусы:

- скромный комплект поставки;
- интегрированный звук 5.1;
- зависала при тестировании Halo.

Gigabyte GA-K8NXP-SLI

Gigabyte GA-K8NXP-SLI — вторая плата нашего обзора, которая основана на чипе **nForce 4 SLI**. Сразу стоит

сказать, что данная материнка не из дешевых, но тут есть за что платить. Хорошая функциональность и добротный комплект поставки радуют глаз.

На плате находятся четыре разъема под **DDR**-память, две **PCIE x1**-шины, столько же **PCI**-разъемов. В **GA-K8NXP-SLI** нашлось место для четырех **SATA II**-разъемов и дополнительных **SATA** с поддержкой **RAID**-массивов. На нужном месте в ряд расположились один **FDD**- и пара **IDE**-разъемов. Особое внимание привлеч порт для модуля **U-Plus DPS K8** — он обеспечивает более стабильную работу процессора и дополнительное охлаждение (на нем установлен кулер).

В коробке с платой вы найдете все необходимые кабели, панели с **USB**- и **FireWire**-портами, беспроводную карту **WLAN (802.11 b/g)**, подробные инструкции по установке системы и т.д.

	PC Mark 04 1.30				WinRAR 3.41
	CPU	Memory	HDD	Overall	
ABIT Fata1ity AN8	4506	5512	4530	4826	5:21
ASUS A8N-SLI Deluxe	4636	—	4550	4963	5:12
ECS KN1 Extreme	4526	5505	4535	4808	5:43
Gigabyte GA-K8NXP-SLI	4464	4850	4569	4777	5:40
MSI K8N Neo4 Platinum	4478	4803	4599	4741	5:45
MSI K8N Diamond	4491	4797	4603	4766	5:48

	AquaMark 3	3D Mark 05 1.20
ABIT Fata1ity AN8	64545	4592
ASUS A8N-SLI Deluxe	67349	4846
ASUS A8N-SLI Deluxe (SLI-режим)	74038	5817
ECS KN1 Extreme	64607	4597
Gigabyte GA-K8NXP-SLI	63500	4608
Gigabyte GA-K8NXP-SLI (SLI-режим)	69790	5457
MSI K8N Neo4 Platinum	63584	4609
MSI K8N Diamond	63633	4601
MSI K8N Diamond (SLI-режим)	70083	5475



Gigabyte GA-K8NXP-SLI порадует вас роскошным комплектом поставки.

Плюсы:

- продуманный дизайн;
- хорошая функциональность и поддержка SLI;
- богатый комплект поставки.

Минусы:

- высокая цена;
- средняя производительность.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ

Модель платы	ABIT Fata1ity AN8	ASUS A8N-SLI Deluxe	ECS KN1 Extreme	Gigabyte GA-K8NXP-SLI	MSI K8N Neo4 Platinum	MSI K8N Diamond
Процессор	Athlon 64, Athlon 64 FX (Socket 939)	Athlon 64, Athlon 64 FX (Socket 939)	Athlon 64, Athlon 64 FX (Socket 939)	Athlon 64, Athlon 64 FX (Socket 939)	Athlon 64, Athlon 64 FX (Socket 939)	Athlon 64, Athlon 64 FX (Socket 939)
Чипсет	NVIDIA nForce 4 Ultra	NVIDIA nForce 4 SLI	NVIDIA nForce 4 Ultra	NVIDIA nForce 4 SLI	NVIDIA nForce 4 Ultra	NVIDIA nForce 4 SLI
Системная шина	1600/2000 МГц	1600/2000 МГц	1600/2000 МГц	1600/2000 МГц	1600/2000 МГц	1600/2000 МГц
Память	4 DDR 400 МГц (до 4 Гбайт)	4 DDR 400 МГц (до 4 Гбайт)	4 DDR 400 МГц (до 4 Гбайт)	4 DDR 400 МГц (до 4 Гбайт)	4 DDR 400 МГц (до 4 Гбайт)	4 DDR 400 МГц (до 4 Гбайт)
Слоты расширения	PCIE x16, 2 PCIE x1, 3 PCI	2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 3 PCI	PCIE x16, 2 PCIE x1, 3 PCI	2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 2 PCI, DPS	PCIE x16, PCIE x 4, PCIE x1, 4 PCI	2 PCIE x16, 3 PCI
Дисковый массив	2x IDE ATA 133, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), FDD	2 IDE ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 4 SATA (RAID 0, 1, 0+1, 5), FDD	3 IDE ATA 133, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), 2 SATA (RAID 0, 1, 0+1), FDD	2 IDE ATA 133, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), 4 SATA (RAID 0, 1, 0+1, 5), FDD	2 IDE ATA 133, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 4 SATA (RAID 0, 1, 5, 10), FDD	2 IDE ATA 133, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 2 SATA (RAID 0, 1, JBOD), FDD
Аудиокодек	Realtek ALC658 (5.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC655 (5.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Sound Blaster Live! 24-бит (7.1)
LAN	1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 100 Мбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с
Задняя панель	2 PS/2, 4 USB, FireWire, LAN, панель AudioMAX (аудиоразъемы, S/PDIF in/Out)	2 PS/2, LPT, 4 USB, FireWire, 2 LAN, аудиоразъемы, 2 S/PDIF-выхода	2 PS/2, COM, 4 USB, 2 LAN, аудиоразъемы, 2 S/PDIF-выхода	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF in/Out	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, FireWire, 2 LAN, аудиоразъемы, 2 S/PDIF-выхода	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, FireWire, 2 LAN, аудиоразъемы, 2 S/PDIF-выхода
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)
Цена (\$)	210	210	153	220	170	260

MSI K8N Neo4 Platinum



MSI K8N Neo4 Platinum — достойный представитель среднего класса.

От компании MSI мы получили сразу две материнские платы: одна основана на базе nForce 4 Ultra, вторая на nForce 4 SLI. Начнем обзор с младшей версии — K8N Neo4 Platinum. Возможности этой платы радуют, особенно учитывая цену. Тут вам и FireWire, и 8-канальный звук, две встроенные гигабитные сетевые карты и даже шина PCIE x4! Правда, реально она поддерживает PCIE x2.

Особенностью материнки от MSI является наличие интеллектуального чипа CoreCell, который отвечает за мониторинг и разгон системы. Не обошлось без него и в этот раз. Как, впрочем, не забыли MSI Communication Slot для разного рода карт расширения от компании, например WLAN-карты. SATA-портов у нас целых восемь, но различить, кто из них реально SATA II, можно только по цвету — последние синие.

В остальном K8N Neo4 Platinum ничем особенно не выделяется — комплект поставки достаточно скромный.

Плюсы:

- грамотный дизайн;
- чип CoreCell;
- хорошее сочетание цена/производительность.

Минусы:

- небогатый комплект поставки.

MSI K8N Diamond



MSI K8N Diamond стал флагманом компании, но у него есть некоторые недостатки.

Системная плата MSI K8N Diamond представляет собой вершину инженерной мысли компании. При беглом взгляде на материнку сразу бросается в глаза вентилятор для nForce 4 SLI — по форме он и впрямь похож

на алмаз (англ. diamond). Оригинальной оказалась система охлаждения рядом с процессором — комбинация из радиатора и вентилятора, который установлен вертикально (под углом).

Удивило полное отсутствие PCIE для периферии, есть только две PCIE x16-и три PCI-шины. Плохое впечатление осталось от системы крепления переключения видеорежимов — плата держится на хлипкой защелке, которая однажды во время тестирования вылетела! Система зависла, и пришлось использовать смекалку, чтобы закрепить все понадежней.

Долго мы искали встроенный звуковой кодек от Realtek, но так и не нашли. На его месте установлена микросхема CA0106-DAT от Creative Labs, которая, по сути, представляет собой карту Sound Blaster Live! 24-бит.

Комплект поставки очень даже неплох: панели с FireWire- и USB-портами, диски с драйверами и т.д.

Плюсы:

- поддержка SLI;
- звук от Creative.

Минусы:

- высокая цена;
- неудачное крепление переключателя видеорежимов.

Тестирование и заключение

Все тестирование проходило в тестовых пакетах PC Mark 04, 3D Mark 05 и AquaMark 3, а также в играх Halo, Far Cry, Half-Life 2 и DOOM 3. В последних проводили тестирование в разрешении 640x480 и 1280x1024.

Однозначным лидером по производительности стала плата от ASUS — A8N-SLI Deluxe. Это касается как режима при работе с одной GeForce 6800 GT, так и в SLI-режиме с парой GeForce 6600 GT. К слову сказать, в стандартных режимах SLI-вариант выглядит вполне стандартно, редко обгоняя GeForce 6800 GT в реальных игровых приложениях. И лишь в Halo он дает реальное преимущество в стандартных режимах (без анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания).

Высокую производительность показала и ABIT Fata1ity AN8 — она хоть и не поддерживает SLI-режим, станет хорошим выбором для требовательных пользователей. А уж фанаты моддинга будут полностью довольны.

Лучшей же покупкой станет скромная ECS KN1 Extreme, которая, несмотря на низкую цену, сумела показать хорошую скорость в играх, хотя и не смогла пройти тесты в Halo. ■

Halo 1.05

Разрешение	640x480	1280x1024
ABIT Fata1ity AN8	141,5	79,4
ASUS A8N-SLI Deluxe	127,7	76,9
ASUS A8N-SLI Deluxe (SLI-режим)	142,5	100,5
ECS KN1 Extreme	—	—
Gigabyte GA-K8NXP-SLI	120,6	72,8
Gigabyte GA-K8NXP-SLI (SLI-режим)	133,8	95,1
MSI K8N Neo4 Platinum	131,4	77,1
MSI K8N Diamond	138,5	79,3
MSI K8N Diamond (SLI-режим)	133,2	95,5

Far Cry 1.3 (Regulator)

Разрешение	640x480 (Min)	1280x1024 (Max)
ABIT Fata1ity AN8	146,6	75,0
ASUS A8N-SLI Deluxe	148,8	77,8
ASUS A8N-SLI Deluxe (SLI-режим)	135,0	67,1
ECS KN1 Extreme	146,1	75,0
Gigabyte GA-K8NXP-SLI	140,4	73,5
Gigabyte GA-K8NXP-SLI (SLI-режим)	127,1	63,3
MSI K8N Neo4 Platinum	135,6	72,8
MSI K8N Diamond	140,0	74,2
MSI K8N Diamond (SLI-режим)	127,3	65,6

Half-Life 2 (d13c17)

Разрешение	640x480 (Min)	1280x1024 (Max)
ABIT Fata1ity AN8	88,3	76,8
ASUS A8N-SLI Deluxe	91,5	80,3
ASUS A8N-SLI Deluxe (SLI-режим)	89,5	81,4
ECS KN1 Extreme	88,4	77,3
Gigabyte GA-K8NXP-SLI	85,5	75,5
Gigabyte GA-K8NXP-SLI (SLI-режим)	84,0	76,2
MSI K8N Neo4 Platinum	85,7	75,4
MSI K8N Diamond	85,5	75,5
MSI K8N Diamond (SLI-режим)	84,0	76,5

DOOM 3 1.1 (demo1)

Разрешение	640x480 (Min)	1280x1024 (Max)
ABIT Fata1ity AN8	108,7	78,3
ASUS A8N-SLI Deluxe	111,8	82,0
ASUS A8N-SLI Deluxe (SLI-режим)	106,4	81,2
ECS KN1 Extreme	108,6	78,4
Gigabyte GA-K8NXP-SLI	105,0	77,8
Gigabyte GA-K8NXP-SLI (SLI-режим)	99,3	76,8
MSI K8N Neo4 Platinum	103,3	77,6
MSI K8N Diamond	104,4	77,4
MSI K8N Diamond (SLI-режим)	99,2	77,1

Благодарим следующие компании:

Российское представительство **ABIT** (www.abit.ru) — Fata1ity AN8.

Российское представительство **ASUS** (www.asus.ru) — A8N-SLI Deluxe.

Российское представительство **Gigabyte** (www.gigabyte.ru) — GA-K8NXP-SLI.

Российское представительство **MSI** (www.microstar.ru) — K8N Neo4 Platinum, K8N Diamond.

Boston PC (www.bostonpc.ru) — ECS KN1 Extreme.

ISA HARDWARE (www.isahardware.ru) — AMD Athlon 64 4000+.

«Инфорсер» (www.inforser.ru) — 2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200, Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS, Sony CRX300E.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

«Новый движок, новый AI,
новое оружие, новое все»

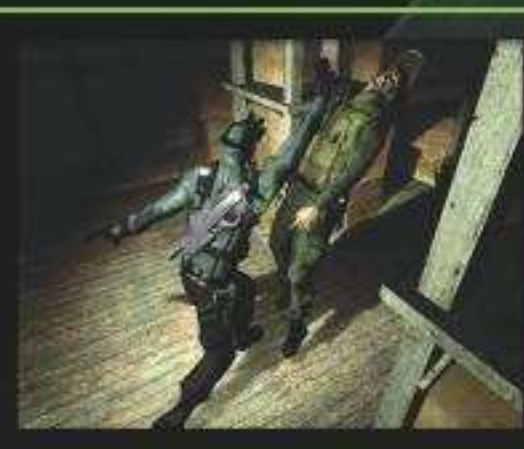
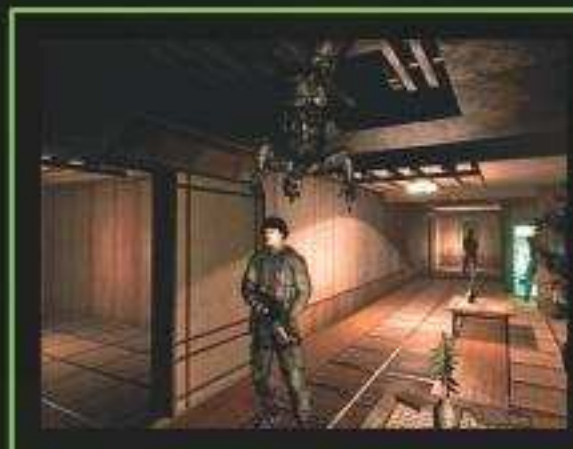
Игромания

«Игра, способная отнять
часть аудитории у само-
го Metal Gear Solid, тех-
нически совершенная, от-
личающаяся великолеп-
ным дизайном»

Страна Игр

> ЛЕГЕНДА ЖАНРА STEALTH-ACTION СЭМ ФИШЕР СНОВА В РАБОТЕ
УПОРЯДОЧИТЬ ХАОС – ТЕПЕРЬ ЭТО В ТВОИХ СИЛАХ! _

ОФИЦИАЛЬНАЯ
РУССКАЯ ВЕРСИЯ



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Game Factory Interactive Ltd. All Rights Reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

PC
DVD-ROM

GFI
Game Factory Interactive

UBISOFT

КАК ЗАКАЛЯЛСЯ PRESCOTT

Обзор шестисотой серии процессоров Pentium 4

Дмитрий Чеканов

В прошлом году Intel выпустила новое ядро — Prescott — для Pentium 4, особенностью которого стал 90-нм техпроцесс, кэш 2-го уровня возрос до 1 Мбайт, кроме того, появился набор инструкций SSE3. Одновременно на суд общественности был представлен Pentium 4 Extreme Edition 3,4 ГГц с 2 Мбайт кэша 3-го уровня. Летом была объявлена платформа Socket 775, которая заинтересовала нас тем, что ножки с процессора «перешли» на сокет. Вместе с новым разъемом мы получили и чипсеты i915 и i925, набор функций которых приятно порадовал всех: DDR2 SDRAM, PCI Express для графики и периферии, звук HDA, WLAN, Matrix RAID и т.д. Примерно в то же время Intel ввела модельные номера, до этого этим баловалась только AMD. И нам пришлось привыкать к линейке Celeron 3xx, Pentium 4 5xx.

Однако у нового ядра Prescott были проблемы с высоким тепловыделением, которое достигало 115 Вт для топовых моделей. При этом производительность по сравнению с ядром Northwood практически не увеличилась. Конкуренты меж тем не спали, AMD представила ядро Winchester, которое отличалось низким тепловыделением. Кроме того, компания подкупала пользователей технологиями Cool'n'Quiet (снижение частоты и напряжения при малых нагрузках), NX-bit (запрет выполнения кода на переполнение буфера) и x86-64 (64-битные расширения).

В итоге Prescott дорабатывали много раз и на свет появилось очень много steppingов процессора. Спустя некоторое время инженеры Intel представили хорошо сбалансированные процессоры со steppingом E0. Появившаяся

технология Thermal Monitoring 2 улучшила защиту от перегрева — процессор стал снижать частоту и напряжение, если тепловыделение достигнет критического предела. Подобный подход лучше троттлинга (Throttling), когда процессор в той же ситуации пропускал тактовые импульсы. Впрочем, он по-прежнему включается, но в экстремальных случаях. Технология Thermal Monitoring 2 может работать и в режиме бездействия для снижения тепловыделения, но для этого нужно установить Service Pack 2. В новом steppingе появился XD-bit, выполняющий функцию запрета выполнения вредоносного кода, для этого SP2 также необходим. Процессоры с поддержкой этой фишки получили суффикс J. Появление 64-битных расширений EM64T в steppingе E0 для 500-й линейки мы так и не увидели.

Однако вспомним про AMD, которая к тому времени представила процессоры Athlon 64 4000+ и FX-55. Последний оказался лучшим процессором для геймеров, показывая экстремальную производительность в играх. На этот выпад Intel ответила выпуском чипсета i925XE и Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц с системной шиной 1066 МГц. Другие характеристики нового P4 EE не изменились: кэш L2 512 Кбайт, L3 — 2 Мбайт (ядро Gallatin). Увы, при экстремальной цене \$999 новичок проигрывал FX-55 в большинстве игровых тестов.

Вот, вкратце, ситуация на начало 2005 года.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессоры	Intel Pentium 4 560 (3,6 ГГц, 1 Мбайт кэша L2)
	Intel Pentium 4 660 (3,6 ГГц, 2 Мбайт кэша L2)
	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73 ГГц (2 Мбайт кэша L2)
Материнская плата	ASUS P5AD2-E Platinum (i925XE)
Память	2x512 Мбайт DDR2 SDRAM Corsair TwinX 533 МГц
Общее аппаратное обеспечение	
Видеокарта	NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCIe x16)
Жесткий диск	Western Digital WD740 Raptor
Оптический привод	MSI MS-8216
Программное обеспечение	
Драйвер для видеокарты	NVIDIA Detonator 66.93
Драйвера для чипсета	Intel Chipset Installation Utility 6.3.0.1007
DirectX	9.0c
ОС	Windows XP Professional SP2

PC Mark04 1.30		
	CPU	Memory
AMD Athlon 64 4000+	4535	5684
Intel Pentium 4 EE 3,73 ГГц	5743	6294
Intel Pentium 4 660 (3,6 ГГц)	5525	5705
Intel Pentium 4 560 (3,6 ГГц)	5495	5494

Новая страница в жизни Pentium 4: шестисотые модели

Самое главное отличие новых Pentium 6xx — увеличение кэша L2 до 2 Мбайт. Вся новая серия процессоров поддерживает XD-bit. Технология управления энергопотреблением еще улучшилась: если stepping E0 мог похвастаться Thermal Monitoring 2, то у новых процессоров добавилась технология Enhanced SpeedStep, которая ранее использовалась только в мобильных процессорах

СТОИМОСТЬ ПРОЦЕССОРОВ В ПАРТИЯХ ОТ 1000 ШТ.

Процессор	Тактовая частота	Цена (долл. США)
Pentium 4 EE	3,73 ГГц	999
Pentium 4 EE	3,43 ГГц	999
Pentium 4 660	3,6 ГГц	605
Pentium 4 650	3,4 ГГц	401
Pentium 4 640	3,2 ГГц	273
Pentium 4 630	3,0 ГГц	224
Pentium 4 570	3,8 ГГц	637
Pentium 4 560	3,6 ГГц	417
Pentium 4 550	3,4 ГГц	278
Pentium 4 540	3,2 ГГц	218
Pentium 4 530	3,0 ГГц	178



600-й он и в Африке 600-й — высший класс!

ASUS P5AD2-E Platinum поддерживает все функции, которые заложены в Pentium 4 6xx.



компания. Она позволяет снижать напряжение и частоту, если нагрузка на процессор невелика. Главное отличие между двумя технологиями заключается в том, что «инициатором» снижения частоты в последнем случае выступает операционная система, а не процессор.

Все Pentium 6xx поддерживают 64-битные расширения EM64T (аналог расширений x86-64 от AMD). Впрочем, эта особенность может быть полезна только при использовании **Windows XP 64-bit Edition**. Но даже после официального появления этой ОС проблемы для пользователей AMD и Intel не закончатся: дело в том, что прирост производительности вы получите, только если ОС, драйвера и программы будут 64-битными. А вот с этим большие проблемы и даже сложно сказать, когда

мы сможем воспользоваться плодами новой технологии. С другой стороны, если Intel взялась за это дело, то процесс пойдет гораздо быстрее.

Стоит еще сказать, что технология EM64T будет встречаться и в некоторых моделях серии 5xx (с «единичками» в конце номера), а вот Enhanced Speed Step останется эксклюзивной чертой линейки 6xx.

Физически кристалл линейки Pentium 4 6xx существенно больше, чем у 5xx: **169 миллионов транзисторов** и **135 мм²** против **125 миллионов** и **112 мм²**.

Достаточно интересна новая модель P4 Extreme Edition. К сожалению, Pentium 4 Extreme Edition **3,46 ГГц**, вышедший в ноябре 2004-го, так и не оправдал надежд, поэтому был списан в утиль. На смену ему пришел новый P4 Extreme Edition **3,73 ГГц**, который представляет из себя обычный процессор линейки 6xx, но с частотой системной шины **1066 МГц**. Кэш 2-го уровня составляет все те же 2 Мбайт, а вот с кэшем 3-го уровня пришлось распрощаться.

Стоит отметить, что линейка 6xx будет дороже 500-х моделей при равных тактовых частотах.

ГОНКА ЧАСТОТ ОКОНЧЕНА

На протяжении многих лет мы привыкли к тому, что производители процессоров регулярно радовали нас увеличением тактовых частот — этот показатель стоял во главе угла. К концу 2004 года Intel планировала выпустить Pentium 4 с частотой **4 ГГц**, но он так и не появился. Инженеры и руководство компании осознали, что не в гигагерцах счастье да и просто невозможно гнать частоту постоянно, тем более что ее увеличение не ведет к пропорциональному росту производительности системы.

У AMD ситуация похожа: вряд ли в этом году мы увидим процессор, который перешагнет порог в **3 ГГц**. Да и зачем это нужно, если современные Athlon 64 со скоростями до **2,6 ГГц** успешно конкурируют с продукцией Intel.

Обе компании сегодня работают над повышением эффективности и производительности своих процессоров за счет использования новых технологий, расширения их функций. Гонка за тактовыми частотами окончена. Собственно, 6xx-серия стала прекрасным тому примером.

Заключение

Если сравнивать линейки 5xx и 6xx, то заключение будет вполне определенным: новые версии процессоров лучше, хотя удвоенный размер кэша не особо влияет на производительность. Зато благодаря функциям EM64T, XD-bit, Thermal Monitoring 2, Enhanced SpeedStep новые Pentium 4 выглядят очень перспективно. Большая производительность, внушительный набор дополнительных функций и разумное энергопотребление существенно меняют картину. Тем более что новинки полностью совместимы с уже привычными

Speedstep в действии

Технология **SpeedStep** позволяет **Windows** программно использовать интерфейс **ACPI** для уменьшения тактовой частоты процессора до **2,8 ГГц** при низкой нагрузке. Для работы SpeedStep необходимы следующие условия:

- * процессор должен поддерживать SpeedStep;
- * материнская плата и BIOS должны поддерживать SpeedStep;
- * должна быть установлена система Windows XP Service Pack 2;
- * необходимо выбрать мобильную схему энергопотребления под Windows.

Наша материнская плата ASUS P5AD2-E Platinum (i925XE) обеспечивает полную поддержку SpeedStep.

Опция SpeedStep	Lame MP3 Encoder
Максимальная скорость	104 с
Минимальная скорость	140 с
Автоматический режим	112-117 с
Отключено	103 с

Итог по SpeedStep будет таков: для игр его лучше вообще отключать, а для офисной и другой работы — включать. Тогда процессор будет работать на меньших частотах и выделять меньше тепла.

материнскими платами под Socket 775, единственное, что вам может потребоваться сделать, так это обновить BIOS.

До этого момента Intel можно было обвинить в некоторой медлительности внедрения новых технологий: AMD гораздо раньше реализовала 64-битные расширения, хотя реальное преимущество от нее до сих пор не очевидно. NX-bit и Cool'n'Quiet владельцы AMD также увидели довольно давно.

Впрочем, остается непонятным, почему Intel объявила столь высокую цену на новые процессоры: они существенно дороже старых версий.

Так или иначе, но в ближайшие месяцы от Intel стоит ждать куда более кардинальных обновлений линейки Pentium 4 — двухъядерные процессоры, технология виртуализации Vanderpool (VT) и многое другое.

Far Cry (Cooler01)

Разрешение	
AMD Athlon 64 4000+	1280x1024
Intel Pentium 4 EE 3,73 ГГц	197,8
Intel Pentium 4 660 (3,8 ГГц)	176,0
Intel Pentium 4 560 (3,8 ГГц)	167,7
Intel Pentium 4 560 (3,8 ГГц)	164,0

Doom 3 (demo1)

Разрешение	
AMD Athlon 64 4000+	1024x768
Intel Pentium 4 EE 3,73 ГГц	94,7
Intel Pentium 4 660 (3,8 ГГц)	94,2
Intel Pentium 4 560 (3,8 ГГц)	90,0
Intel Pentium 4 560 (3,8 ГГц)	87,1

Wolfenstein — Enemy Territory

Разрешение	
AMD Athlon 64 4000+	1024x768
Intel Pentium 4 EE 3,73 ГГц	182,2
Intel Pentium 4 660 (3,8 ГГц)	178,3
Intel Pentium 4 560 (3,8 ГГц)	168,7
Intel Pentium 4 560 (3,8 ГГц)	166,1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРОВ							
Номер процессора	Частота, ГГц	FSB, МГц	Кэш L2, Мбайт	Технологии Intel			
				HT	SS	EM64T	XD
Линейка Extreme Edition							
Pentium 4 EE	3,73 ГГц	1066	2	+	+	+	+
Pentium 4 EE	3,43 ГГц	1066	512 Кбайт + 2 Мбайт кэш L3	+	-	-	-
Линейка 6xx							
670	3,8	800	2	+	+	+	+
660	3,6	800	2	+	+	+	+
650	3,4	800	2	+	+	+	+
640	3,2	800	2	+	+	+	+
630	3	800	2	+	+	+	+
Линейка 5xx							
571	3,8	800	1	+	-	+	+
570 J	3,8	800	1	+	-	-	+
561	3,6	800	1	+	-	+	+
560 J	3,6	800	1	+	-	-	+
560	3,6	800	1	+	-	-	-
551	3,4	800	1	+	-	+	+
550 J	3,4	800	1	+	-	-	+
550	3,4	800	1	+	-	-	-
541	3,2	800	1	+	-	+	+
540 J	3,2	800	1	+	-	-	+
540	3,2	800	1	+	-	-	-
531	3	800	1	+	-	+	+
530 J	3	800	1	+	-	-	+
530	3	800	1	+	-	-	-
520 J	2,8	800	1	+	-	-	+
520	2,8	800	1	+	-	-	-



В ПОИСКАХ ИДЕАЛА

Обзор современных оптических мышек

Иван Иостман

О них нечасто пишут обзоры, их невозможно разогнать до трех гигагерц, их нельзя измерить в метрах или попугаях. Скромные труженики, они безропотно наматывают километры по нашим рабочим столам, щелкая кнопками. Конечно, мы говорим о компьютерных мышах. Когда-то давно большим разнообразием и изяществом форм эти манипуляторы не отличались и вообще рассматривались скорее как бесплатный бонус к компьютеру — есть и ладно. То ли дело сейчас.

Большое количество фирм-производителей — и у каждой много разных моделей: от простеньких офисных мышей за полтора-два доллара до многофункциональных и дорогих устройств, которые предназначены для геймеров, верстальщиков, дизайнеров.

Итак, вооружимся подходящим компьютером с установленным **MS Office**, **Half-Life 2** и **Heroes Might and Magic IV** в качестве тестовых приложений.

A4Tech Office 8K Wireless



Кнопок	7 + скролл
Интерфейс	USB+PS/2
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$23

A4Tech — известная фирма, у которой в запасе большой выбор самых различных мышек. Компания выпустила линейку продвинутых «офисных» мышек в двух вариантах: обычном и беспроводном. Они не сильно отличаются друг от друга, речь скорее идет о нюансах. В данном случае в руки попал **wireless**-вариант — **Office 8K Wireless**. То, что изделие не из разряда дешевых, видно по роскошной коробке. В комплект поставки входит мышь, приемник, четыре аккумулятора **AA** (два для мы-

ши и два дополнительных, которые можно подзарядить в приемнике), инструкция и диск с драйверами. Дизайн модели характерен для устройств компании — «зализанные» обтекаемые формы, благодаря которым мышь выглядит как инопланетный артефакт. Устройство хорошо лежит в руке, основные кнопки расположены удобно, две дополнительных тоже — под большим пальцем. Кнопки около скролла и **Office button** тяжело доступны: они гораздо туже и слишком маленькие. При нажатии можно случайно задеть соседнюю кнопку.

Устанавливаемый с диска драйвер позволяет назначать каждой кнопке различные функции, что удобно как при офисной работе (можно регулировать громкость динамиков, запускать офисные приложения, копировать текст в буфер и т.д.), так и в играх. Единственное, что удивило: рабочая радиочастота меняется не автоматически, а вручную. В работе и играх мышь проявила себе неплохо, кроме того, боковые кнопки под большим пальцем оказались очень кстати — их удобно использовать.

В целом **Office 8K Wireless** — достойное изделие, которое вполне можно приобрести себе домой. Но будьте готовы к тому, что из 8 кнопок комфортно использовать можно будет только пять.

A4Tech Outlook 8K



Кнопок	7 + скролл
Интерфейс	USB+PS/2
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$10

A4Tech Outlook 8K практически ничем не отличается от предыдущей модели, за

исключением более широкого колеса прокрутки и чуть измененного дизайна. Кроме того, мышь проводная, что положительно сказалось на снижении цены. Поскольку изделия похожи как родные братья, то и описывать особо нечего — те же достоинства, те же недостатки. Можно покупать как для игр, так и в офис.

A4Tech NB-30



Кнопок	2 + скролл
Интерфейс	USB
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$16

Иногда производитель устраивает эксперимент и ошарашивает пользователя эдакой революционной новинкой. Вот и **A4Tech** решила нас удивить и выпустить беспроводную мышь **NB-30** без элементов питания — долой аккумуляторы и батарейки! Питание теперь подается через коврик, входящий в комплект. Старая идея индуктивного источника питания нашла бытовое решение. Мышь стала беспроводной, а вот коврик теперь на привязи.

В итоге мы получили псевдобеспроводную мышь. Более того, если коврик выйдет из строя, можно спокойно все это дело выкинуть вместе с мышкой. Да и идея с индуктивным питанием оказалась не столь удачно реализованной — некоторая заторможенность все же чувствуется. Так что для игр ее едва ли можно рекомендовать — только офисное применение. Тем более что в **NB-30** нет ни одной дополнительной клавиши, только две основных и колесо прокрутки. При всем при этом она стоит довольно дорого.

BenQ M800



Кнопки	2 + скролл
Интерфейс	PS/2
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	нет
Цена	\$8

BenQ — фирма солидная: производит ЖК-мониторы, оптические приводы и многое другое, но также выпускает еще мыши и клавиатуры.

BenQ M800 произвел на нас неизгладимое впечатление разительным контрастом — упаковка представляет собой голую картонную коробку, в которой упакована элегантная, простая и практичная мышка. Как офисная мышь она одна из лучших. Парадокс: вроде бы нельзя сказать, что это шедевр дизайнерской мысли, каких-либо изысков в области эргономики тоже не наблюдается, но удобные кнопки, легкое колесо прокрутки, удобство в работе позволяет сказать, что перед нами хороший продукт, который придется по вкусу тем, кому нужна просто хорошая мышка.

BenQ M306



Кнопки	4 + скролл
Интерфейс	USB+PS/2
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$35

BenQ M306, судя по цене, относится к разряду топ-моделей. Угловатый дизайн вызывает довольно противоречивые эмоции (кстати, за него отвечала BMW Group). Сама по себе мышь симметричная и, по идее, должна по-

дойти как правшам, так и левшам. Однако держать M306 в руке не очень удобно. Все управление осуществляется с помощью четырех кнопок и широкого скролла, причем дополнительные кнопки расположены сразу за колесиком, ближе к ладони. Пользоваться ими неудобно, приходится менять положение руки, чтобы до них дотянуться.

Мышь тяжеловатая, хорошо ездит по столу, но на этом ее достоинства, пожалуй, исчерпываются. Софт не блещет оригинальными находками: стандартные закладки с переназначениями кнопок, чувствительность — и все.

В итоге мы получили весьма посредственный манипулятор по завышенной цене.

Defender M 3130S Gladiator



Кнопки	2 + скролл
Интерфейс	PS/2
Разрешение	400 dpi
Диск с драйверами	отсутствует
Цена	\$6

Продукция фирмы Defender давно известна, хотя в обзорах мышек упоминается нечасто. Возможно, это связано с тем, что компания выпускает продукцию начального уровня. Это так, однако все же рассмотрим несколько моделей.

Defender M 3130S Gladiator упакована в простую коробку, в которой лежат мышка и гарантийный талон. Внешне мышь смотрится неплохо, к тому же ее просто удобно держать в руке: ладонь лежит комфортно, ход у кнопок легкий, колесо прокрутки не вызвало нареканий. Иных достоинств я не увидел, тем более что в ней был использован сенсор прошлого поколения. С другой стороны, что еще можно требовать от мышки за \$6.

Defender M 2340L Pantera

Первое, что удивило в Defender M 2340L Pantera, так это коврик в комплекте поставки, второе — дискета с драйверами! Это уже экзотика; собственно, софт позволяет переназначать функции колеса прокрутки. Дизайнеры при разработке мышки явно вознамерились создать маленькую мышь, которую можно с одинаковым успехом брать с собой в путешествие, оставлять на столе дома или в офисе. Как говорится, сказано — сделано. У мыши очень приятная бархатистая «шкурка», благода-

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ



ТЕМА
НОМЕРА:

ВОЕННАЯ МОБИЛИЗАЦИЯ
СРЕДСТВА СВЯЗИ НА ПОЛЕ БОЯ

СЕВІТ 2005:
НОВИНКИ
ПРЕДСТАВЛЕНЫ
В ГЕРМАНИИ



КАК КУПИТЬ
ТЕЛЕФОН
В КРЕДИТ



КАК ВЫБРАТЬ
СВОЙ
ТАРИФ



Mobi!

ЧИТАЙ В 5-М НОМЕРЕ 2005 ГОДА

А ТАКЖЕ:

- ▶ SONY ERICSSON S700 vs. NOKIA 6630: А ТАК ЛИ НУЖНЫ СМАРТФОНЫ?
- ▶ МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН КАК КРЕДИТНАЯ КАРТОЧКА
- ▶ ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА ТЕЛЕФОНОВ
- ▶ КАК НЕ ЗАПУТАТЬСЯ В ВОРОХЕ SIM-KART
- ▶ ЧТЕНИЕ НА НАЛАДОННИКАХ И МНОГОМ ДРУГОМ

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



Кнопка	2 + скролл
Интерфейс	PS/2 или USB
Разрешение	400 dpi
Дискета с драйверами	есть
Цена	\$8

ря которой она не скользит в руке в пылу виртуальных баталий. Портят впечатление тугие кнопки и с трудом поворачивающееся колесо прокрутки. Поэтому для игр эту мышь мы бы не рекомендовали.

Genius Wireless Webscroll+ NBeye



Кнопка	2 + скролл
Интерфейс	USB
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$34

Фирма **Genius** в представлении не нуждается — это один из самых известных производителей различных манипуляторов. Другое дело, что компания прочно ассоциируется с народной **Netscroll Eye+**, недорогой офисной мышью без изысков. Похоже, самой фирме надоела такая репутация, и она решила выпустить на рынок интересные, но достаточно дорогие продукты.

Genius Wireless Webscroll+ NBeye — изделие из серии «просто, но со вкусом». Ничего лишнего, традиционная для компании каплеобразная форма, слегка уменьшенная и сжатая на обоих концах. Приемник сигнала устанавливается непосредственно в **USB**-порт, что будет не очень удобно для владельцев обычных компьютеров, но должно понравиться пользователям ноутбуков. Кроме того, можно подсоединить мышь к **USB** специальным проводом (при этом будут подзаряжаться аккумуляторы).

Прилагаемый софт включает в себя драйвер **MouseMate**, который позволяет

регулировать скорость вращения скролла, изменять функции кнопок, оценивать уровень заряда аккумуляторов, и программу, сигнализирующую о поступлении новой почты звуковым сигналом. При скромных размерах мышь тем не менее удобна как в офисных приложениях, так и в играх. Однако она больше придется по вкусу тем, у кого есть ноутбук.

Genius Wireless Netscroll+ Superior



Кнопка	9 + скролл
Интерфейс	USB
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$44

Genius Wireless Netscroll+ Superior выглядит как инопланетный корабль. Достаточно одного взгляда, чтобы понять: эта мышка — самая-самая из линейки компании. Дизайнеры хорошо поработали над формой корпуса — и в руку она ложится, что называется, как влитая. Левши, плачьте, но она не для вас. На корпусе расположено большое количество кнопок: 9 и еще скролл. Основные кнопки и колесо прокрутки использовать удобно, еще четыре расположены слева. Увы, кнопка переключения задач расположена слишком близко к запястью. Оставшиеся кнопки расположены на верхней стороне, рядом со скроллом. Если кнопки **Back** и **Forward** легко нажимать средним пальцем, то до кнопки **Web/Home** дотянуться сложно.

Мышь комплектуется четырьмя аккумуляторами, два из которых подзаряжаются в зарядном устройстве, по совместительству служащим приемником, а еще два — для работы самой мышки. Софт традиционен — привычный **MouseMate**. Приятным сюрпризом стала переработанная программа **EasyJump**, которая назначает скроллу множество офисных функций. Теперь он называется **OfficeEasyJump**. В играх мышь проявила себя достойно, рука не устает, а дополнительные кнопки позволяют гибко настроить все управление.

В целом впечатление от **Netscroll+ Superior** осталось только положительное.

Microsoft Optical Mouse by S+arck



Кнопка	2 + скролл
Интерфейс	USB
Разрешение	? dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$33

Вот и пришла очередь самой **Microsoft**. Нельзя сказать, чтобы мыши были приоритетным продуктом компании, но в прошлом у нее попадались очень неплохие модели. Посмотрим, что у них есть сейчас.

И начнем мы с **Microsoft Optical Mouse by S+arck** — ее внешний вид разработал известный дизайнер **Филипп Старк**. Мышь хочется любоваться, даже не вынимая из оригинальной коробки. Очень красивая.

После пристального изучения приходится признать, что стильный дизайн и синяя светящаяся полоска, делящая мышку пополам, едва ли не единственное ее достоинство. Кнопки оказались очень легкими, порой происходят случайные нажатия, и в играх этот недостаток проявил себя наиболее ярко. К дизайну в целом придется немного привыкнуть. Мышка комплектуется диском с драйверами, правда, зачем они по большому счету нужны, непонятно: на ней всего-то две кнопки и колесо прокрутки.

В общем и целом мышь предназначена больше для любителей стиля, многого от нее не стоит требовать.

Microsoft IntelliMouse Optical 1.1

А вот **Microsoft IntelliMouse Optical 1.1** уже более практичная мышь. Она не блистает смелыми дизайнерскими решениями, а создана для комфортной повседневной работы и игры. Мышь удобно держать в руке. Все четыре кнопки и скролл находятся на своих местах, можно без проблем дотянуться как до основных, так и до дополнительных кнопок. Колесо прокрутки жестко-



Кнопки	4 + скролл
Интерфейс	USB/PS2
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$15

вато. С помощью софта можно переназначать значение кнопок и более того — конфигурировать их для различных приложений. В играх эта мышка проявила себя неплохо, правда, дополнительные кнопки слишком легко нажимаются, что может доставить определенные неудобства.

MS IntelliMouse Optical 1.1 — простое, удобное и надежное устройство на все случаи жизни.

Oklick 725L



Кнопки	4 + скролл
Интерфейс	USB/PS2
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$13

Торговая марка **Oklick** совсем недавно появилась на рынке, тем интереснее было испытать их продукцию на деле, учитывая, что производитель делает акцент на выпуск мышей под разные размеры руки, о чем свидетельствует последняя буква в названиях продуктов.

Oklick 725L — интересное изделие, чем-то напоминает гоночный болид, осо-

бенно «крылышком» для большого пальца. Дизайн не симметричный, так что мышка предназначена только для правой. Колесо скролла большое и подсвечено красным диодом. Дополнительная кнопка слева расположена под большим пальцем, а правая — под безымянным, что не очень привычно. Ход у кнопок достаточно легкий. В играх она вела себя ровно, немного неудобен скролл, поскольку сделан из гладкой пластмассы.

В комплект поставки входит переходник USB-PS/2 и диск с софтом. Программное обеспечение очень простое и ничем интересным не запомнилось. В целом изделие интересное, особенно дизайн.

Oklick 853S Wireless



Кнопки	2 + скролл
Интерфейс	USB/PS2
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$24

С Oklick 853S Wireless пришлось помучиться. Не мог предположить, что простая операция по установке аккумуляторов займет много времени. Разыскать самостоятельно отсек для элементов питания оказалось не просто, а инструкция в этом вопросе мало чем помогла. Хотя на диске оказалась более подробное описание.

Бархатистая поверхность напомнила 2340L от Defender, но эта мышь гораздо удобнее: кнопки нажимаются легко, да и скролл не тугой. Ближе к запястью находятся индикаторы заряда батарей. Радиоприемник подключается в USB- или PS/2-порту, одновременно он является и зарядным устройством для мышки. Кроме этого аккумуляторы можно подзарядить при помощи специального шнура, подключив его к мышке и USB-порту. С помощью драйверов можно назначить для колеса прокрутки восемь различных функций, более ничего интересного в них нет. В играх эта модель выглядела блекло, были явные торможения.

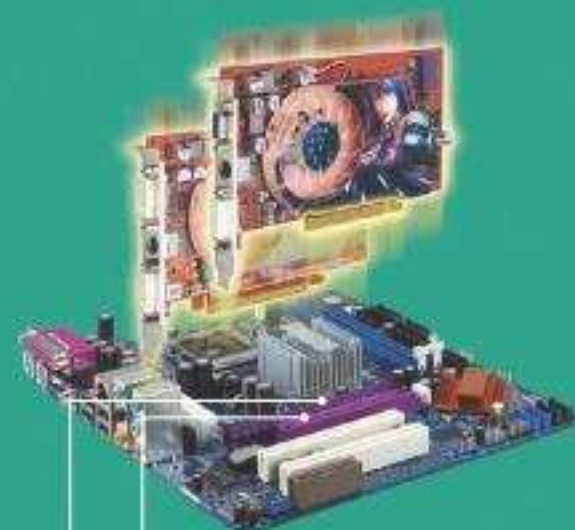


Совместимость



AGP и PCI Express

775Dual-915GL



Слот AGP

Слот PCI Express

P4Dual-915GL



Слот AGP

Слот PCI Express

ASRock
www.asrock.com

БЕЛЫЙ ВЕТЕР

WhiteWind
+7 (095) 745-7728
www.dist.ru

OCS

+7 (095) 995-2575
+7 (818) 3242860
www.ocs.ru

JUPITER

Jupiter
+7 (095) 708-2259
+7 (095) 708-2094

Oklick 853S Wireless оказалась удобной и практичной беспроводной мышкой, но только для офисных задач.

Logitech V500



Кнопка	2 + сенсорная панель
Интерфейс	USB
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$68

Обо всех мы поговорили, а вот одну компанию до сих пор обходили стороной — припасли ее продукцию на десерт. Итак, переходим к обзору новинок от компании **Logitech**.

Logitech V500 — компактное устройство для ноутбуков, сделанное из алюминия. Однако оно сильно отличается от других подобных мышек. Ее размеры невелики — мышью размером в два спичечных коробка, но несмотря на это маленький USB-приемник хранится внутри самой V500! Черты этой мышки хорошо продуманы, она удобно лежит в руке. Кроме двух стандартных кнопок, на первый взгляд, ничего нет. Место колеса прокрутки заняла небольшая сенсорная панель, которая позволяет прокручивать страницы не только вверх-вниз, но и влево-вправо.

С помощью программы **SetPoint** можно отрегулировать скорость прокрутки, переназначить функции кнопок и посмотреть остаток заряда аккумуляторов. Кроме того, нельзя не отметить удобную справочную систему, что встречается нечасто. Про комфорт в играх говорить не приходится — уж слишком она маленькая, так что ее используйте только для ноутбуков.

Logitech V500 станет хорошим выбором для пользователей ноутбуков, если, конечно, вы готовы выложить за это произведение искусства \$68.

Logitech MX1000



Кнопка	7 + скролл
Интерфейс	USB/PS2
Разрешение	800 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$80

О Logitech MX1000 мы уже писали, посвятили даже отдельный обзор в январской «Игромании», однако мы просто не могли проигнорировать эту мышку. Самое замечательное в ней, что несмотря на свои внушительные габариты MX1000 удивительно хорошо лежит в руке. Такое ощущение, что все лучшие эргономические находки воплотились в ней. Все семь кнопок одинаково хорошо доступны. Колесико, помимо стандартного скролла, можно наклонять влево-вправо.

Можно придаться к тому, что мышью достаточно тяжелая, кому-то это придется не по вкусу, но благодаря этому она плавно ездит по коврик. Еще раз вспомним, что датчик перемещения у нее лазерный, что делает ее еще более точной и неприхотливой к рабочей поверхности.

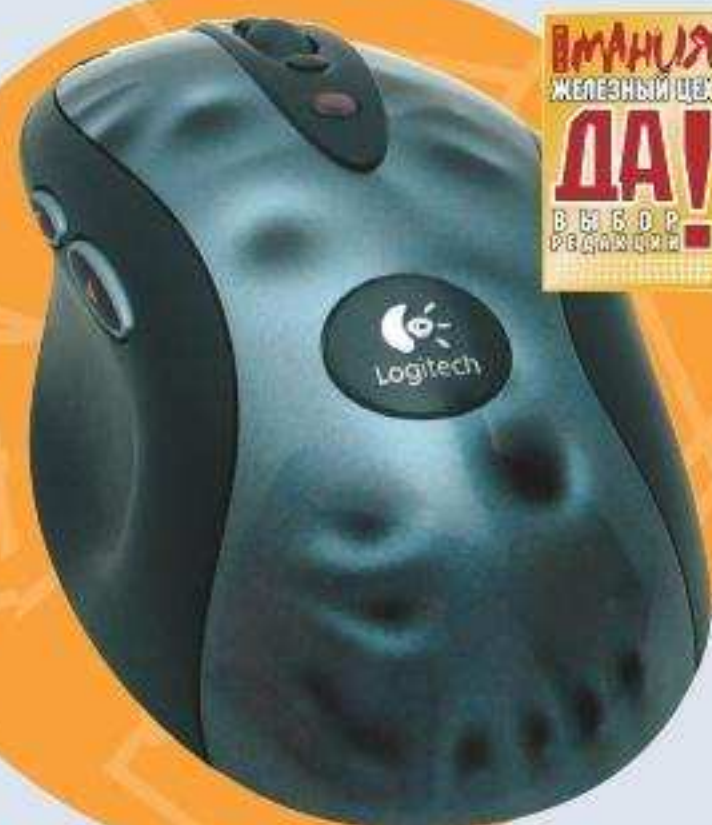
Для работы с мышкой используется программа **SetPoint**. Встроенную батарею можно подзарядить, вставив MX1000 в крэдл, который питается от USB-шины либо от блока питания. В играх и в целом мышью зарекомендовала себя с лучшей стороны, даже тот факт, что она беспроводная, не мешал ей оперативно реагировать на перемещения.

Logitech MX1000 — идеальная мышь для любых целей. Вот только цена кусается.

Logitech MX518

Теперь мы добрались до «горячей новинки» — до Logitech MX518. На момент написания статьи она нигде не продавалась. Ее даже не было на русскоязычном сайте компании. Если говорить кратко, то это экстремальная мышь для настоящих геймеров — наследница популярной MX510. Дизайн, софт, техническая начинка предназначены для одной цели — играть!

Внешне мышь напоминает Genius Netscroll+ Superior. Но в отличие от последней лежит MX518 в руке гораздо удобнее. Создатели не гнались за рекордным количеством кнопок, они уделили все внимание их максимально эргономичному расположению. И не прогадали. Две



Кнопка	7 + скролл
Интерфейс	USB/PS2
Разрешение	1600 dpi
Диск с драйверами	есть
Цена	\$48 (заявленная цена)

дополнительные кнопки, находящиеся под большим пальцем, расположены как нельзя кстати. Кнопки понижения и повышения чувствительности, располагающиеся впереди и сзади скролла, тоже не подкачали. Лишь переключатель приложений вынесен далеко, но им пользоваться придется не часто.

Разрешение сенсора в MX518 было увеличено вдвое — до 1600 dpi! Благодаря этому курсор позиционируется исключительно точно, хотя при малых разрешениях такая чувствительность будет лишней — благо ее можно регулировать с помощью программы **SetPoint**. С помощью последней можно на лету изменять чувствительность датчика в пределах от 400 до 1600 dpi. Кроме того, вы можете сохранять набор функций для кнопок и чувствительность индивидуально для каждой игры.

На данный момент MX518 — лучшая мышь для фанатов игр! Даже относительно высокая цена не смущает.

Заключение

Время подводить итоги и прощаться. Лучшей геймерской мышью признается Logitech MX518, наиболее удобной и практичной беспроводной мышью — MX1000. Единственное, что стоит учесть: эти модели стоят довольно дорого.

Если вам нужна недорогая, но вместе с тем функциональная мышь, выбирайте IntelliMouse Optical 1.1 от Microsoft. Что касается беспроводных вариантов, то стоит обратить внимание на продвинутую Genius Wireless Netscroll+ Superior.

Благодарим следующие компании:
 Российское представительство **BenQ**
 (www.benq.ru) — M306, M800.
 Российское представительство **Logitech**
 (www.logitech.ru) — V500, MX518, MX1000.
Merlion (www.merlion.ru) — Oklick 725L, 853S Wireless.
 «Майкрософт Рус» (www.microsoft.com/rus) — Optical Mouse by S+arck, IntelliMouse Optical 1.1.
 «Бюрократ» (www.buro.ru) — Genius Wireless Webscroll+ NBeye, Wireless Netscroll+ Superior.
 «ТОР» (www.tortrade.ru) — A4Tech Office8K Wireless, Outlook-8K, NB-30, Defender M 3130S Gladiator, M 2340L Panthera.

Исследуйте мир вместе



Новые возможности для членов Вашей семьи - помогите им расширить сферу интересов и развить новые умения и навыки.

Компьютер Flextron VIP на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает с исключительной производительностью, открывая новые возможности для обучения детей и помогая найти важную информацию для папы, мамы и всей семьи.



САЛОНЫ МАГАЗИНЫ:

ст.м. «Бабушкинская», ул. Сухонская, 7А. 105-6447
ст.м. «Улица 1905 года», ул. Мантулинская, 2. 105-6445
ст.м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м. «Бабушкинская», ул. Молодцова, 1. 105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Оплата через операционную кассу банка • Пункт обмена валюты • Возможность оплаты в валюте* • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров* • Магазин компьютерной литературы* • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

www.fcenter.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Shuttle SB95P

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА



Компания **Shuttle** с завидным постоянством пополняет серию своих миниатюрных «компьютеров-полуфабрикатов» новыми моделями. Стоит появиться новой аппаратной платформе, как тут же нашему вниманию предлагается «кубик» с новейшей системной платой.

Так увидела свет система **SB95P**, которая рассчитана на установку самых последних процессоров **Intel**, современных видеокарт под **PCI Express x16** и двухканальной оперативки **DDR2 SDRAM 400/333**. Одним словом, из этой **barebone**-системы можно без проблем сделать крутую геймерскую машину. Корпус-малютка выполнен в привычном для всех решений Shuttle стиле: все сделано компактно и со вкусом. На лицевую панель вынесены порты **USB**, **FireWire**, кард-ридер с поддержкой восьми форматов флэш-карт, а также пара гнезд для наушников и микрофона.

Единственный недостаток Shuttle SB95P — его цена.

Что?	«компьютер-полуфабрикат»
Почему?	отличная основа для цифрового развлекательного центра
Сколько?	\$495
Где?	www.mpcclub.ru

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4/Celeron D • Чипсет: i925X + ICH6R, Socket 775 • Поддерживаемая память: DDR2 SDRAM 400/333 МГц (2 Гбайт) • Слоты для карт памяти: Compact Flash Type I/II, SD, MMC, Memory Stick, SmartMedia • Разъемы на плате: FDD, UDMA100, 4 SATA с поддержкой RAID, PCI, PCI Express x16, входы CD и Aux_CD, 3 разъема для вентиляторов, параллельный порт, инфракрасный разъем, FireWire, Ethernet 10/100/1000 Мбит/с • Интегрированный звук: восьмиканальный HDA-кодек Realtek ALC880 • Блок питания: 350 Вт • Размеры: 210x220x320 мм • Вес: 4,25 кг

JetBalance JB-491



Но, что интересно, классное звучание — не главный козырь акустики. Учитывая, что JB-491 стоит порядка \$130, кроме качественного звука хотелось бы получить и еще что-нибудь. И здесь наши ожидания оправдались: смелый и яркий дизайн в этой системе занимает, пожалуй, первое место. Сателлиты выполнены из алюминиевого сплава и отлично дополняют интерьер любой комнаты. Очень элегантно выглядит тонкий (всего 8 см) сабвуфер — такого интересного решения мы еще не видели. Все органы управления вынесены на проводной пульт дистанционного управления, которым можно регулировать громкость, высокие частоты и уровень басов.

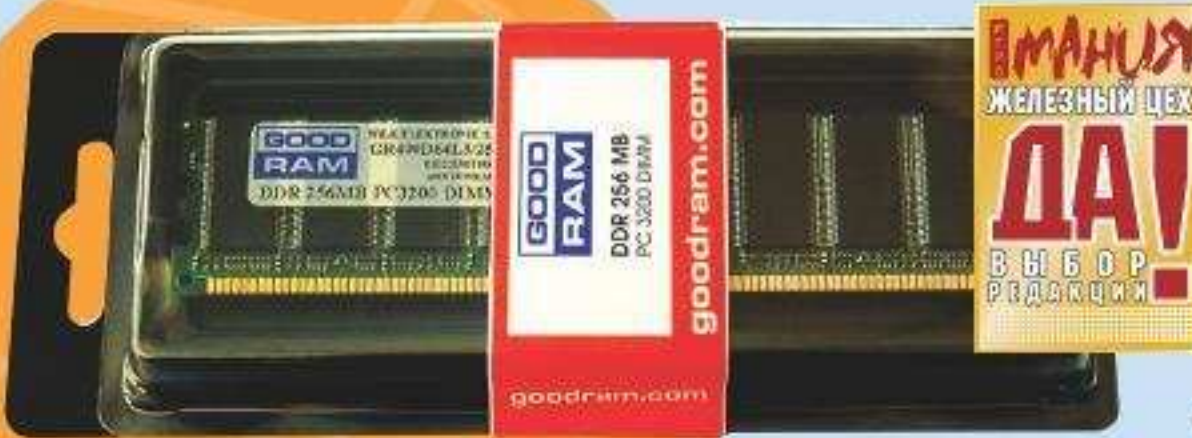
У новинки от JetBalance есть все шансы покорить сердца российских меломанов.

Технические характеристики • Мощность: 2x15 Вт RMS (сателлиты) + 50 Вт RMS (сабвуфер) • Полоса частот: 35—20000 Гц • Экранирование корпуса: магнитное • Пульт ДУ: проводной • Вес: 8,5 кг

В семействе акустических систем компании **JetBalance** пополнение. Появился набор **JB-491**, который состоит из пары колонок и сабвуфера. Технические характеристики дают понять, что эта система, не напрягаясь, сможет «прокачать» комнату средних размеров. Помимо общей громкости отметим хорошее качество звука.

Что?	акустическая система 2.1
Почему?	смелый оригинальный дизайн и прекрасный звук
Сколько?	\$130
Где?	www.e-star.ru

Wilk Elektronik GOODRAM



На отечественном рынке оперативной памяти засияло новое имя, до этого известное только в европейских странах. Встречайте — **GOODRAM**! Под этим брендом в нашей стране будут продаваться модули **SDRAM**, **DDR** и **DDR2**.

Качественные и недорогие планки памяти очень хорошо зарекомен-

довали себя в Европе и теперь вступают в борьбу за кошельки россиян. Удается ли новой линейке заполучить симпатии пользователей в нашей стране? Если учесть, что модули **GOODRAM** по надежности и производительности ничуть не уступают решениям от таких гигантов, как **Kingston** и **Transcend**, то можно смело говорить о том, что место под солнцем новое семейство памяти себе отвоеует.

Производитель памяти **GOODRAM** делает ставку на малые задержки и высокую стабильность. Напоследок отметим, что все представители линейки обеспечены пожизненной гарантией.

Что?	оперативная память
Почему?	отличная производительность и пожизненная гарантия
Сколько?	\$20 (DDR SDRAM 256 Мбайт), \$40 (DDR SDRAM 512 Мбайт)
Где?	www.ism.ru

Thermaltake A2021



Thermaltake всегда отличалась умением выпускать интересные девайсы, которые поражают нас своим дизайном и возможностями. Вот и на этот раз компания выпустила необычную 5-дюймовую панель **Thermaltake A2021**. Это чудо техники устанавливается в корпус компьютера и может не раз сослужить добрую службу пользователю. Небольшой блок, конструкция которого чем-то на-

поминает автомагнитолу, кроет в себе подставку для напитков, которую можно «вызвать» нажатием одной кнопки на передней панели. Таким образом, кружки с чаем и банки с колой теперь передут со стола в район системного блока, а клавиатура больше не будет страдать от случайно пролитого кофе.

Кроме этого панель оснащена аналогом автомобильного прикуривателя. Сказать, что это функция очень нужна, сложно — ведь все наши читатели ведут здоровый образ жизни и три раза в неделю ходят в спортзал, ведь так? С другой стороны, через прикуриватель можно подключить ноутбук или подзарядить мобильный телефон, КПК и другую мобильную технику при помощи специального шнура.

Технические характеристики • Рабочее напряжение: 12 В • Размеры: 170x149x41 мм • Вес: 297 г

Что?	внешняя 5-дюймовая панель
Почему?	можно использовать как подставку для колы и заряжать КПК
Сколько?	\$17
Где?	www.3logic.ru

Epson Perfection 4990 Photo



Технические характеристики • Разрешение сканирования: 4800x9600 точек на дюйм • Источник света: белая флуоресцентная лампа с холодным катодом • Подключение к ПК: USB 2.0 и IEEE 1394 (FireWire) • Энергопотребление: 27 Вт при работе, 18 Вт в режиме ожидания и всего 4,8 Вт в спящем режиме • Глубина цвета: 48 бит • Оптическая плотность: 4.0 D • Размеры: 304x134x476 мм • Вес: 6,7 кг

Уж сколько раз мы слышали громогласные заявления компаний о том, что их продукт является «идеальным помощником для профессиональных фотографов и фотолюбителей». Вот и на этот раз **Epson** не блеснула оригинальностью, выбрав избитую фразу в качестве слогана для рекламной кампании сканера **Perfection 4990 Photo**. Так ли хороша новинка Epson, как нам представляет ее производитель? В данном случае все зависит от требований и предпочтений пользователя. С техническими характеристиками у новинки все и вправду в порядке, дизайн впечатляет не меньше.

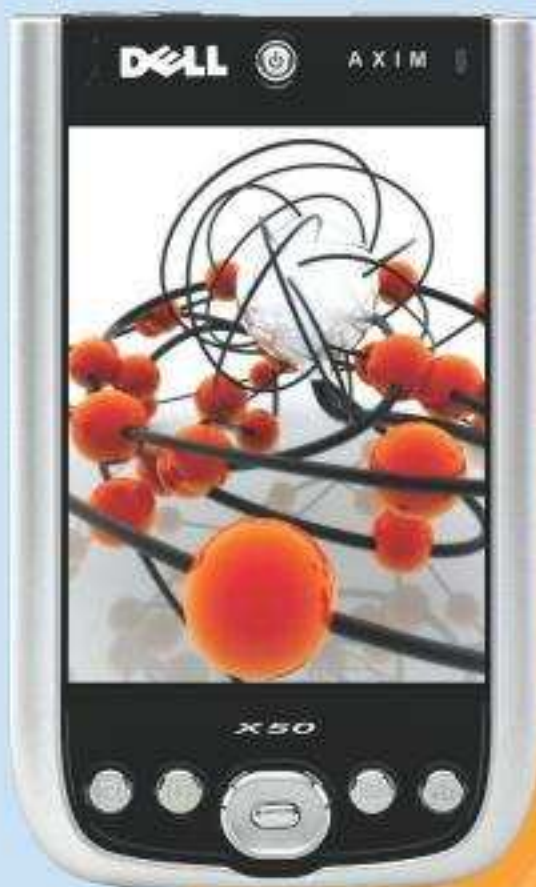
Цену нового сканера едва ли можно назвать народной, однако всем фотолюбителям настоятельно рекомендуем «поскрести по сусекам» — сканер стоит своих денег.

Что?	планшетный сканер
Почему?	отличные характеристики и элегантный дизайн
Сколько?	\$437
Где?	www.portos.ru

ЦИФРОВАЯ
ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Dell Axim X50



Полку карманных компьютеров Dell пришло. Три новые модели семейства Axim X50 вступили в бой за кошельки пользователей на российском рынке. Дизайн этого наладонника оставляет приятное впечатление: темный пластик задней части КПК хорошо сочетается со светлой обводкой вокруг экрана, а черные вставки над дисплеем и в районе кнопок управления подчеркивают его элегантность. Качество сборки на высоте — детали плотно подогнаны друг к другу. Благодаря плавным линиям корпуса и компактным размерам КПК удобно лежит в руке. В новинке используется ЖК-дисплей с разрешением 320x240. Картинка на

экране четкая, текст читается без проблем, при ярком свете изображения выцветает незначительно. Фотокамеры в Axim X50 нет.

В целом новый КПК у Dell получился по-настоящему добротным. Демократичная цена в сочетании с встроенными модулями беспроводной связи (Bluetooth и Wi-Fi), достаточным количеством памяти (192 Мбайт), мощным процессором и двумя слотами расширения обязательно придется по вкусу многим пользователям. Общее впечатление портит малое время работы без подзарядки. Эту проблему можно решить, купив более емкую батарею (2200 мАч). Стандартный комплект поставки, кстати говоря, включает в себя док-станцию (умеет заряжать два аккумулятора одновременно), чехол, диск с набором программ и руководство пользователя.

Технические характеристики

Процессор: Intel XScale PXA270 (тактовая частота — 520 МГц)
Экран: цветной ЖК-дисплей с диагональю 3,5 дюйма (разрешение — 320x240 точек)
Встроенная память: 192 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 128 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: SD/MMC, Compact Flash Type I/II
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор (1100 мАч)
Операционная система: MS Windows Mobile 2003 Second Edition
Интерфейсы: Wi-Fi, Bluetooth, ИК-порт, USB
Размеры: 119x73x17 мм
Вес: 167 г

Что?	карманный персональный компьютер
Почему?	сбалансированная модель с двумя модулями беспроводных сетей
Сколько?	\$433
Где?	pro.sunrise.ru

PalmOne Treo 650



Коммуникатор Treo 600 пришелся по душе многим. Компактные размеры, достойные технические характеристики, невысокая цена и удобная клавиатура — чего еще можно желать? Пожалуй, ничего. Да что там говорить, «600-й» до сих пор лихо разбирают с полок магазинов, несмотря на то, что модель уже успела устареть.

Компания PalmOne решила развить успех Treo 600 и выпустила Treo 650. Слухи об этом смартфоне будоражили общественность не один месяц, и вот первые Treo 650 появились в продаже. Внешне новинка практически не отличается от предшественника, а вот начинка немного изменилась. Кормится коммуникатор теперь от мощного аккумулятора, который обеспечивает долгое время автономной работы.

При средней нагрузке пользователю Treo 650 придется заряжать свою «игрушку» не чаще одного раза в пару дней. Если постоянно говорить или, например, часто сидеть в интернете, то искать розетку придется почаще.

Размеры дисплея не изменились, зато разрешение увеличилось вдвое. Как результат картинка на экране новинки стала намного живее, а шрифты красиво «закруглились». Встроенный Bluetooth-адап-

тер поддерживает множество гарнитур и позволяет обмениваться информацией с другими устройствами. Появление быстрого беспроводного интерфейса, нужно сказать, очень порадовало — Treo 600 его явно не хватало. Жаль только, что контроллеру Wi-Fi места не нашлось.

Вся память коммуникатора энергонезависима — о сохранности информации можно не беспокоиться даже после полной разрядки аккумулятора. Встроенная фотокамера Treo 650 ничем не отличается от той, что использовалась в 600-й модели: та же самая «оптика» позволяет получить снимки с разрешением 640x480, защитной шторки для «глазка» нет, вспышка не предусмотрена.

Поставляется коммуникатор в довольно скромной для устройства топ-класса комплектации. Помимо руководства пользователя, диска с программами и набора кабелей в коробочке с PalmOne Treo 650 лежат только наушники и зарядник для аккумулятора. Нет ни чехла, ни док-станции...

Технические характеристики

Процессор: Intel XScale PXA270 (тактовая частота — 312 МГц)
Дисплей: ЖК-экран (разрешение — 320x320 точек)
Встроенная память: 32 Мбайт ОЗУ (в распоряжении пользователя 23 Мбайт)
Карты памяти: SD/MMC
Фотокамера: 0,3-мегапиксельная (640x480 пикселей), 2x цифровой зум
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1800 мАч
Операционная система: Palm OS 5.4
Интерфейсы: Bluetooth, ИК-порт, USB
Стандарт: GSM 850/900/1800/1900
Размеры: 113x59x23 мм
Вес: 178 г

Что?	коммуникатор на базе Palm OS
Почему?	новый хит продаж, телефон и КПК в одном флаконе
Сколько?	\$624
Где?	www.ultracomp.ru

Casio Exilim EX-Z57



Совсем недавно начались продажи цифрового фотоаппарата **Casio Exilim EX-Z57**. Эта камера стоит относительно недорого и может похвастаться неплохими техническими характеристиками. 2,7-дюймовый ЖК-экран с его качеством картинки удовлетворит запросы даже самых придирчивых пользователей — яркость регулируется нажатием пары кнопок. Несмотря на небывалые размеры дисплея, фотоаппарат долго работает без подзарядки — ресурса батареи хватает примерно на **400** снимков.

Камера умеет записывать видеоролики со звуком без ограничения по времени. Качество клипов ничуть не хуже, чем у большинства конкурентов, хотя поддержка VGA-разрешения была бы нелишней. Пользовательский интерфейс новинки доступен на нескольких языках, включая русский язык.

Дизайн аппарата выдержан в классическом стиле. Металлический корпус придает элегантность внешнему виду и защищает EX-Z57 от ударов судьбы, с которыми рано или поздно сталкивается любое мобильное устройство.

В коробочке вместе с фотоаппаратом лежат: док-станция, ремешок, аккумулятор, USB-шнур и диск с программами. Дополни-

Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 5,3 млн. активных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 35 — 105 мм (в 35-мм эквиваленте)
Светосила: F2,6 / F4,3
Экран: цветной ЖК-дисплей с диагональю 2,7 дюйма (115200 точек)
Увеличение: 3х оптическое и 4х цифровое
Диапазон выдержек: 4 — 1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 2560x1920 пикселей
Запись видеоклипов: 320x240 (15 кадров в секунду)
Встроенная память: 9,3 Мбайт
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: SD/MMC
Интерфейс: USB
Таймер: 10 с
Размеры: 89x58x23 мм
Вес: 130 г (без аккумулятора)

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	потрясающий экран и высокое качество фотографий
Сколько?	\$460
Где?	www.xcom.ru

тельно можно купить мобильное зарядное устройство, а также чехол для камеры.

iRiver H-10

Следующей новинкой стал **MP3-плеер** на основе жесткого диска от одного из самых известных производителей на рынке — компании **iRiver**. Речь идет о модели **H-10**, которая постепенно осваивается на отечественном рынке. Новинка отличается хорошим качеством звука, разумной стоимостью и интуитивно понятным интерфейсом, потому достойное место на прилавках магазинов ей обеспечено — классные плееры всегда в цене.

За изображение в H-10 отвечает **1,5-дюймовый** цветной экран. Глупо было бы ограничивать функциональность большого дисплея, переливающегося **262000** цветами, только лишь навигацией в меню, отображением названия композиции и продолжительностью записи, поэтому производители реализовали поддержку картинок в формате **JPEG**.



Кроме этого плеер умеет отображать и текст, который выводится на экран с разбиением по страницам, так что читать его будет легко.

В списке поддерживаемых аудиоформатов значатся только **MP3** и **WMA**. Очень скромно. Уж что-то, а возможность проигрывания файлов **WAV** и **OGG Vorbis** не помешала бы. Будем надеяться, что в новых версиях прошивки производители исправят этот недостаток. Винчестер плеера можно забить любой информацией, так что H-10 хорошо подойдет на роль портативного носителя данных. Хотя для загрузки фай-

лов с компьютера необходимо установить драйвера. Встроенный **FM-тюнер** уверенно ловит сигнал. В качестве антенны выступает провод для наушников. Есть возможность записи радиопе-

Технические характеристики

Дисплей: 1,5-дюймовый ЖК-экран (отображает до 260 оттенков цвета)
Встроенный винчестер: 5 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, MP2, WMA, JPEG, TXT
Источник питания: сменный литиево-полимерный аккумулятор
Максимальное время работы без подзарядки: 12 часов
Мощность выхода на наушники: 18 мВ
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 95x54x15 мм
Вес: 96 г (с батареей)

Что?	MP3-плеер на основе жесткого диска
Почему?	отличный дисплей и много места для музыки
Сколько?	\$282
Где?	www.audiomarket.ru

редач и просто голосовых сообщений с прямым кодированием в формат **MP3**.

В комплект поставки iRiver H10 входят: наушники, прозрачный чехол, сетевой адаптер, аккумулятор, **USB-кабель** и диск с ПО. Напоследок заметим, что плеер представлен на прилавках магазинов в корпусах серебряного, голубого, красного и серого цветов.

Xoro HSD R505



Повсеместное распространение **DVD-дисков** рано или поздно приведет к полному исчезновению старых добрых **CD**. Скорбеть по компакт-дискам точно не стоит, все течет, все развивается, причем скорость этого развития на рынке информационных технологий с каждым годом увеличивается в геометрической прогрессии. Не за горами тот день, когда DVD передаст права «почетного носителя» своим коллегам формата **HD-DVD** или **Blu-Ray**... Но это будет завтра.

Сегодня мы знакомим вас с **DVD-рекордером Xoro HSD 505**. Он понимает все популярные стандарты оптических носителей и умеет записывать видеопрограммы на **DVD+R/RW**-диски. В качестве источника записи может выступать как встроенный **TB-тюнер**, так и видеомангитофон или, скажем, цифровая камера.

Дизайн HSD 505 не отличается оригинальностью, но выглядит плеер строго и солидно. На передней панели расположены кнопки управления, дисплей, а также фронтальные ау-

Технические характеристики

Форматы файлов: MPEG-4 (DivX 3.11/4.x/5.x), MP3, JPG/JPEG
Поддерживаемые типы дисков: CD, CD-R/RW, DVD, DVD+R/RW, DVD-R/RW, VCD, SVCD
Запись дисков: DVD+R/RW
Потребляемая мощность: 30 Вт
Размеры: 430x65x320 мм
Вес: 4,5 кг

Что?	бытовой DVD-рекордер
Почему?	умеет писать DVD+R/RW-диски
Сколько?	\$273
Где?	www.digitalshop.ru

дио/видеоовходы, скрытые под небольшой крышкой. Для поддержки новых версий кодеков **MPEG-4** и исправления возможных ошибок в прошивке можно обновлять программное обеспечение плеера с помощью сервисного диска, который входит в комплект поставки.

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ SHARKOON

Иван Нечесов

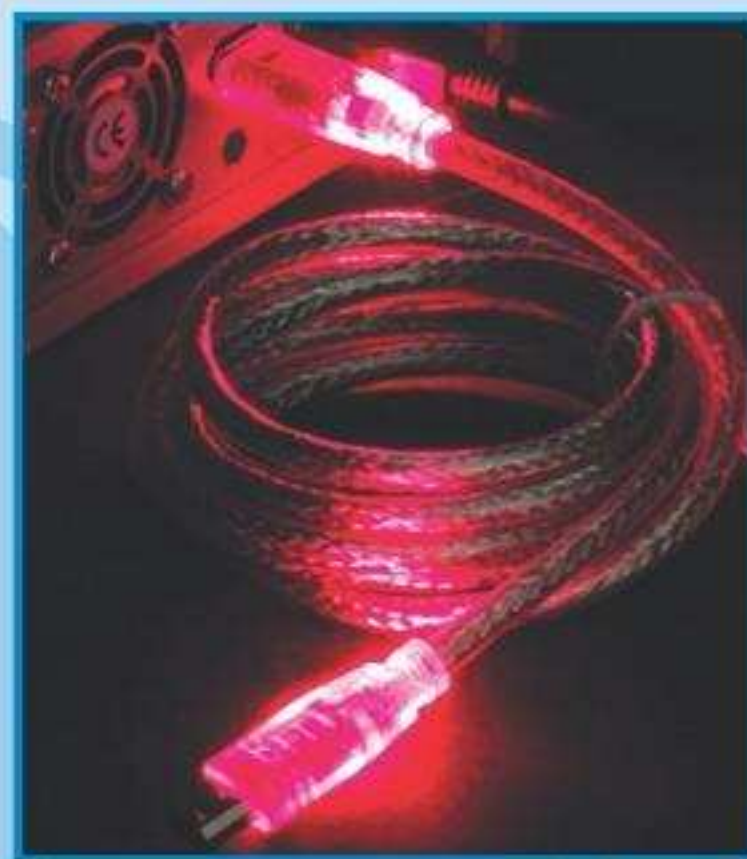
Компания **Sharkoon** существует уже не один год, а вот до российских пользователей ее продукция добралась совсем недавно. Корпуса, аксессуары для моддинга, наушники, акустика, портативные носители информации — вот неполный перечень устройств, выпуском которых занимается Sharkoon. Вся продукция компании рассчитана на людей, которые любят изменять внешний вид компьютера с учетом своих собственных представлений о красоте и которых в народе именуют моддерами.

Получить оригинальный системный блок хочет каждый геймер, но далеко не у всех есть возможность и желание самому «извращаться» над своим железом в домашних условиях, поэтому модные прищипки от Sharkoon многим придется по вкусу.

Каждый начинающий моддер мечтает об аккуратном окошке на боковой панели своего системного блока. Sharkoon выпускает такие окна самых различных форм и продает их по доступной цене. В продаже также есть решения с гравировкой на стекле и с местами для установки вентилятора. После покупки такого набора остается только лишь прорезать в корпусе отверстие нужной формы. Все крепления идут в комплекте поставки.

Другим интересным направлением компании стали кулеры и вентиляторы. Для современных процессоров как нельзя кстати подойдет эффективная система охлаждения, да и тихие 80 мм и 120 мм вентиляторы для системного блока не поме-

шают. Последние выгодно отличаются от конкурентов. Как вам, например, вариант с неоновым шнуром, изогнутым вокруг него? Или, скажем, вентилятор с тремя яркими светодиодами разных цветов по углам? Одним словом, это нужно видеть, причем видеть ночью через окошко в системном блоке. Семейство кулеров Sharkoon включает в себя модели для охлаждения процессора, установки в корпус сис-



магазинах было сложно найти «нестандартные» шлейфы, и многие пользователи для лучшего охлаждения корпуса делали из того, что есть, тоненькие провода при помощи лезвия, скручивая скотчем. К счастью, сейчас без проблем можно найти уже готовые решения. Завершим

мы обзор продукции Sharkoon одой о кабелях. Компания предлагает самые разные решения: от проводов питания со светодиодами до светящихся крученых шлейфов, которые позволяют улучшить циркуляцию воздуха в системном блоке. Радует тот факт, что стоят все эти

темного блока, а также наборы для винчестеров и видеокарт. Кроме этого, стоит вспомнить и про фигурные решетки для вентиляторов, которые хорошо дополняют дизайн компьютера. В модельном ряду есть и такие решетки, которые светятся в ультрафиолете. Они выпускаются как для 80 мм вентиляторов, так и для 120 мм.

Беспорядок в проводах сильно ухудшает охлаждение системного блока, поэтому все обычные IDE-шлейфы лучше навек убрать из системного блока. До недавнего времени в компьютерных



фенечки не очень дорого.

В заключение скажу одно: теперь дизайн вашего компьютера только в ваших руках. Дерзайте!



PROJECT: SNOWBLIND

snow-blind' (snó blind') — (досл. «поражение снежной слепотой») — военный термин, означающий полное отключение всех электрических подсистем в результате сильного электромагнитного импульса.

Первый великий шутер года

ign.com

Гонконг. 2065 год. Модификация тела. Смерть.

eidos

CRYSTAL
DYNAMICS

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

Project: Snowblind © 2005 Eidos. Разработчик Crystal Dynamics, Inc. Eidos, издание. Все права защищены. Название и логотип Project: Snowblind, название и логотип Crystal Dynamics являются товарными знаками Eidos Group of Companies. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев, все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (815) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: nd@nd.ru. Заказ диска по телефону: (815) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины: «Компани Лодисей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@lodyssey.od.ua, www.lodyssey.od.ua.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция КИТ Gamer от компании "КИТ"

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В этом номере "Игромании" мы представим вам новинку от компании КИТ — сбалансированный игровой компьютер КИТ Gamer. Для затравки скажем, что он обличен в стильный корпус, основан на современном чипсете i915 от компании Intel и в нем установлен мощный процессор Pentium 4 540 с тактовой частотой 3,2 ГГц.

Что ж, приступим к рассказу о нашем герое.

Экстерьер

Распаковав системный блок из коробки, мы были впечатлены. Черный корпус выглядит просто бесподобно — агрессивно и оригинально! Когда мы подключили компьютер и запустили его, передняя панель осветилась синим и красным цветами. За самой панелью скрываются оптический привод и флоппи-дисковод. В нижней части за небольшой крышечкой спрятались пара USB-портов и аудиовыходы.

Не менее завораживающе выглядит боковая панель — на ней вырезан замысловатый узор, а по центру установлен небольшой вентилятор, который излучает все цвета радуги. В темное время суток такой корпус смотрится просто неподражаемо.

Интерьер

Самое время пришла узнать, чем же еще игровая станция может нас удивить, кроме дизайна. Игровая станция КИТ Gamer основана на системной плате 915A03-P-8EKRS от компании Foxconn (i915P). Она поддерживает все самые современные технологии — Socket 775, DDR-память (до 4 Гбайт), PCI Express x16 для современных видеокарт, а также слоты для карт расширения под PCIE x1 и классическую шину PCI. Дисковая система достаточно продвинутая. Конечно, вы не найдете множество IDE-разъемов (он только один), зато есть четыре Serial ATA и поддержка RAID 0, 1 и Matrix RAID. Не забудем упомянуть и про качественный 8-канальный HDA-звук и встроенную гигабитную сетевую карту.

Дополняют картину процессор Pentium 4 540 с частотой 3,2 ГГц и два чипа памяти от компании Kingston на 512 Мбайт каждый. Видеокарта ока-

Технические характеристики	
Корпус	Colors-IT G8015C (Middle Tower, 350 Вт)
Материнская плата	Foxconn 915A03-P-8EKRS (Intel i915P, Socket 775, ATX)
Процессор	Pentium 4 540 (3,2 ГГц, 1 Мбайт, 800 МГц)
Кулер	Стандартный
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200 (400 МГц)
Видеокарта	Palit Daytona 6600 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600)
FDD	Mitsumi, 3,5-дюйма
HDD	Seagate Barracuda 7200.7 120 Гбайт (SATA)
Оптический привод	NEC ND-3520A (DVD±RW, IDE)
Звук	Интегрированный
Дополнительно	MS Windows XP Home Edition, диски с программами и драйверами, инструкции для пользователя
Цена (\$)	979

залась достаточно мощной — это GeForce 6600 с объемом памяти 256 Мбайт в версии от Palit. Жесткого диска Seagate Barracuda 7200.7 объемом 120 Гбайт хватит надолго, если же вы хотите добиться максимальной производительности от дисковой системы, то стоит добавить ему в пару еще один HDD, чтобы они работали в RAID-массиве. Привод NEC ND-3520A стал прекрасным дополнением системы — с помощью него вы сможете читать и записывать любые оптические диски, включая двухслойные DVD-болванки.

Тесты

Для тестов мы использовали пакеты PCMark 04 1.30 и 3DMark 05 1.20 от FutureMark, а также

самые современные и требовательные игры — Far Cry 1.30, Doom 3 1.1 и Half-Life 2. Все игровые тесты мы проводили в разрешениях 800x600, 1024x768 и 1280x1024 в легком и тяжелом режимах (включение анизотропной фильтрации — AF и полноэкранного сглаживания — FSAA).

Как и следовало ожидать, связка из мощного процессора Pentium 4 и современной видеокарты GeForce 6600 показала хорошие результаты в современных приложениях и играх. Конечно, при высоких разрешениях с включением анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания особо не поиграешь. По этому поводу могу сказать только одно: если есть возможность и желание, замените видеокарту на GeForce 6600 GT или старше.

Синтетические тесты

PCMark 04 версия 1.30

Overall		4810
CPU	Memory	HDD
4926	4968	4571
3DMark 05 версия 1.20		2063

Игровые тесты

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Far Cry 1.3 (демка Regulator)			
Ultimate	56,8	45,5	32,4
Ultimate + FSAA x4, AF x16	44,6	32,5	22,6
Doom 3 1.1 (демка demo1)			
Ultra	63,8	47,5	32,5
Ultra + FSAA x4	33,3	22,6	14,5
Half-Life 2 (демка d13c17)			
Maximum	56,1	49,9	37,6
Maximum + FSAA x4, AF x16	42,0	31,9	20,3

Резюме

Игровая станция КИТ GAMER станет достойным приобретением для современного геймера — в ней сочетаются все самые современные технологии и высокая производительность с эффективным дизайном и трехлетней гарантией, что немаловажно. В комплекте поставки вы также получите официальную копию ОС Microsoft Windows XP Home Edition, инструкцию пользователя и диск от компании "КИТ" с полезными программами. И за все это вам придется отдать \$979.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию "КИТ" (www.kit-com.ru, 777-66-55).



ADSL-модемы ZyXEL идеально подойдут для вашего дома. Четыре модели позволяют подобрать оптимальное решение любой задачи - от высокоскоростного подключения одного компьютера до готовой беспроводной сети с постоянным подключением к Интернету.

- Всегда свободный телефон
- Постоянное и надежное соединение
- Простая и быстрая установка
- Высокий уровень защиты данных
- Высочайшая скорость подключения к Интернету - до 24 Мбит/с
- Все услуги связи по одной телефонной линии



Boston PC
www.bostonpc.ru

Авторизованный дистрибутор ZyXEL Communications Corporation



ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Официальный коннект Супершустрый Интернет

модемы

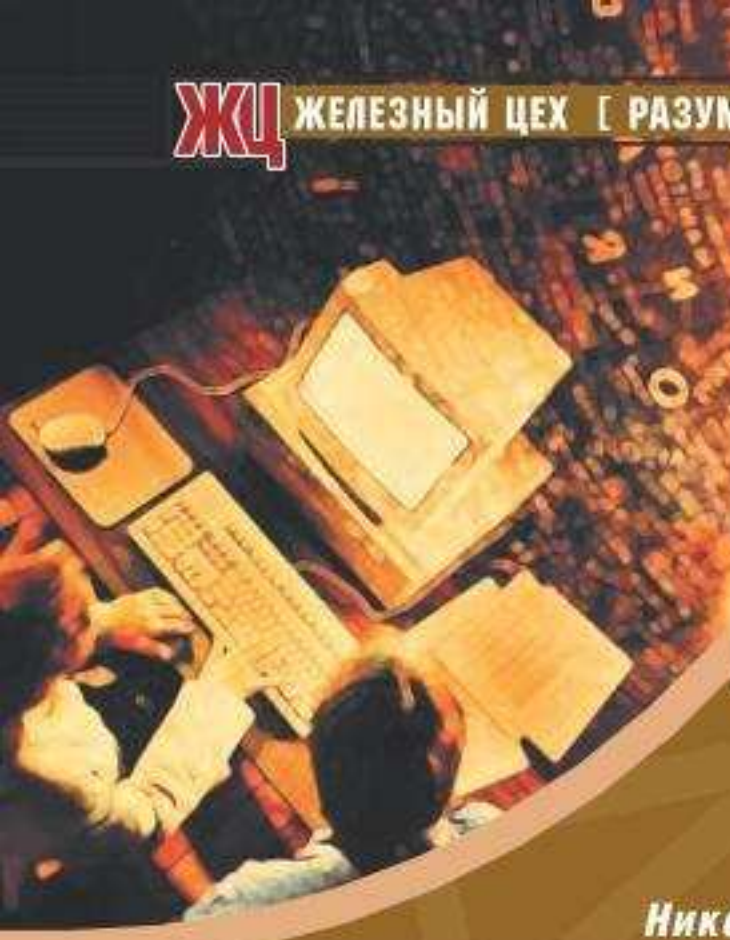
ADSL



Новые приключения Масяни, Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU

Альянс Маркетинг Групп, (095) 796 - 9356, www.alliancegroup.ru
КиберКуб (8462) 425-023, www.cybercube.ru
Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
ОЛДИ (095) 105-0700, www.oldi.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
PET (0732) 77-93-39, www.pet.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fcenter.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64, www.uaft-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Перед началом лета и каникул стоит подумать о новом компьютере, тем более что времени на отдых и на игры будет навалом. Представленные конфигурации стали еще более интересными, это стало реальным благодаря сезонному снижению цен, так что вас ждет много приятных сюрпризов.

Традиционно мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.aldi.ru и www.nix.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр, но и многого от них не ждите.

И для AMD, и для Intel мы заменили системные платы на EPOX EP-8RDA3I Pro (nForce2 Ultra 400) и ECS 848P-A (i848P) соответственно. В стандартную комплектацию включили 256 Мбайт памяти, хотя настоятельно рекомендуем воспользоваться опцией и докупить еще одну планку памяти, что позволит неплохо уско-

рить работу системы в приложениях. Для тех геймеров, которым нужна большая скорость в играх, советуем сразу заменить видеокарту на Gigabyte GV-R96P256D 256 Мбайт на базе Radeon 9600 Pro. Колонки Defender SPK 330 привлекли наше внимание тем, что они подключаются к компьютеру через USB-порт! Дизайн выглядит не менее новаторски. Для комфортной игры нужен и достойный монитор — на этот раз им стал Rolsen RL C708 с поддержкой разрешения вплоть до 1600x1200.

Все еще как опцию мы предлагаем для AMD платформу на базе nForce 3, а вместе с ней и Socket 754 — ASUS K8N и Sempron 2800+.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться о тормозах.

Вот здесь мы развернулись по полной программе. Для начала на обеих платформах поставили новые

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 4000+ (Socket 939, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	633,00
Материнская плата: ASUS A8N-SLI (Socket 939, nForce4 SLI, DDR400, PCI-E, SLI, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	167,00
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	109,20
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (Serial ATA, 10000 об/мин, 8 Мбайт)	363,40
Видеокарта: MSI NX6800GT-T2D256E 256 Мбайт (PCI-E, GeForce 6800 GT, TV-Out, 2xDVI, Retail)	472,50
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD+R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	59,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	225,90
Корпус: Thermaltake VA7420BWA Shark, FullTower (2x вентилятора, USB, FireWire, Audio, 420 Вт, ATX)	207,90
Колонки: Creative i-Trigue 5600 (5x8,5 Вт сателлиты, 24 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	174,30
Мышь: Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse (USB + PS/2)	89,80
Клавиатура: Cherry G86-2105D CyMotion Master Xpress (USB+PS/2)	65,70
Монитор: BenQ FP71E+ (17-дюймов, 1280x1024)	391,70
Итого:	\$2966,80
Замена 1: BenQ FP91E Multimedia (19-дюймов, 1280x1024)	164,50
Замена 2: Creative GigaWorks S750 (7x70 Вт сателлиты, 210 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	240,10
Опция 1: MSI NX6800GT-T2D256E 256 Мбайт (PCI-E, GeForce 6800 GT, TV-Out, 2xDVI, Retail)	472,50
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,10
Опция 3: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	130,00
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	59,30
Со всеми наворотами:	\$4077,30

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	54,60
Материнская плата: EPOX EP-8RDA3I Pro (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR400, AGP, SATA, UltraATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	66,90
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,20
HDD: Hitachi HDS722580VLSA80 80 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	58,80
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	65,50
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	21,80
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Gembird CCC-P4-10 MidiTower (USB, Audio, 300 Вт, ATX)	33,20
Колонки: Defender SPK 330 USB (2x2 Вт, Retail)	13,10
Мышь: A4Tech Office8K (оптическая, PS/2+USB)	8,60
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,00
Монитор: Rolsen RL C708 (17 дюймов, 1600x1200)	134,40
Итого:	\$496,90
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	39,70
Замена 2: ASUS K8N (Socket 754, nForce3 250, DDR400, FSB 800 МГц, AGP, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	14,00
Замена 3: Gigabyte GV-R96P256D 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, OEM)	45,80
Опция 1: USB Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Samsung DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,20
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	\$660,40

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 320 (Socket 478, 2400 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	72,50
Материнская плата: ECS 848P-A (Socket 478, i848P, DDR400, AGP, UltraATA, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	52,00
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,20
HDD: Hitachi HDS722580VLSA80 80 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	58,80
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	65,50
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	21,80
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Gembird CCC-P4-10 MidiTower (USB, Audio, 300 Вт, ATX)	33,20
Колонки: Defender SPK 330 USB (2x2 Вт, Retail)	13,10
Мышь: A4Tech Office8K (оптическая, PS/2+USB)	8,60
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,00
Монитор: Rolsen RL C708 (17 дюймов, 1600x1200)	134,40
Итого:	\$499,90
Замена 1: Intel Celeron D 335J (Socket 775, 2800 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	22,60
Замена 2: Abit VT7 (Socket 478, VIA PT880, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, USB, LAN, ATX)	7,90
Замена 3: Gigabyte GV-R96P256D 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, OEM)	45,80
Опция 1: USB Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Samsung DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,20
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	\$640,20

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 1,6 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	94,30
Материнская плата: Abit NF8-V (Socket 754, nForce3 250, DDR400, AGP, Sound, UltraATA, SATA RAID, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	86,00
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	50,40
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,40
Видеокарта: ASUS N6600/TD 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	165,90
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	59,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: MEC X-2 Extreme 929 MiddleTower (USB, Airduct, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	54,20
Колонки: Genius SW-HF 2.0 800 (20 Вт RMS)	60,90
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768)	241,50

Итого:	\$974,70
Замена 1: AMD Sempron 3100+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	34,10
Замена 2: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	58,80
Замена 3: Leadtek A6600GT-TDH128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600 GT, TV-out, DVI, Retail)	54,60
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,40
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педаль Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback (USB)	102,60
Со всеми наворотами:	\$1349,90

материнские платы — **ABIT NF8-V** (AMD, nForce3 250), **EPOX EP-5EPAJ** (Intel, i915P). Добавили 512 Мбайт памяти и мощную видеокарту на базе **GeForce 6600**. Но на этом не остановились и заменили корпус на стильную модель от **MEC**, а за звук теперь у нас отвечают мощные колонки **Genius SW-HF 2.0 800**. Однако самой главной изюминкой стала замена обычного **ЕЛТ**-монитора на **ЖК**-панель в стандартной комплектации — **Samsung 152X**!

Как возможность предлагаем вам увеличить объем оперативной памяти с 512 Мбайт до 1 Гбайт, а также установить более быструю видеокарту **GeForce 6600 GT**. Ну и не

стоит забывать про геймпад и руль для гонок — без них никуда.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь у нас подбраны конфигурации компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и хороший многоканальный звук.

Если для Intel мы, как и прежде, используем материнку **ASUS P5GD1** на базе i915P, то для фанатов AMD у нас есть хорошая новость. Теперь за основу мы взяли **Gigabyte GA-K8NF-9** (nForce 4 4x) со всеми вытекающими — **PCIe x16**, **SATA RAID** и т.д. Особо стоит обратить внимание

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 330J (Socket 775, 2667 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	85,60
Материнская плата: EPOX EP-5EPAJ (Socket 775, i915P, DDR400, PCIE, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	103,00
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	50,40
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,40
Видеокарта: Leadtek PX6600-TD256 256 Мбайт (PCIe, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	142,80
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	59,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: MEC X-2 Extreme 929 MiddleTower (USB, Airduct, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	54,20
Колонки: Genius SW-HF 2.0 800 (20 Вт RMS)	60,90
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768)	241,50

Итого:	\$959,90
Замена 1: Intel Celeron D 345J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	45,70
Замена 2: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	58,80
Замена 3: Leadtek PX6600GT TDH 128 Мбайт (PCIe, GeForce 6600 GT, TV-out, DVI, Retail)	67,20
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,40
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педаль Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback (USB)	102,60
Со всеми наворотами:	\$1359,30

на сверхмощный, полностью прозрачный корпус **UTT Transparent Case** и элегантный набор акустики **I-Trigue 3600** от **Creative**. Завершает картину переход на 17-дюймовые ЖК-панели — **Samsung 710N**.

Для полного погружения в игры стоит воспользоваться нашими опциями и заменами, которые сделают компьютер еще мощнее и быстрее.

Тебя я видел во сне (Цена неограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

Который уже раз мечтой геймера становится система на базе AMD и nForce 4 SLI. И надо сказать — по праву: мощный процессор **Athlon 64**,

быстрая материнская плата и возможность установки двух видеокарт делают эту платформу лучшим выбором для экстремального геймера. Парочка винчестеров **WD Raptor** обеспечат высочайшую производительность в RAID-массиве, а видеокарта **MSI NX6800GT-T2D256E** (**GeForce 6800 GT**) справится с любой современной игрой. Если добавить еще одну такую же, то про тормоза можно забыть на ближайшие несколько лет.

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер»
— «Рик»
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 512 Кбайт, BOX)	159,90
Материнская плата: Gigabyte GA-K8NF-9 (Socket 939, nForce4, DDR400, PCIE, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	115,50
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	109,20
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,40
Видеокарта: ASUS EN6600GT/TD128 128 Мбайт (PCIe, GeForce 6600 GT, TV-Out, DVI, Retail)	229,80
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	59,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	69,70
Корпус: UTT Transparent Case MiddleTower (USB, Audio, 5crystal FAN, 350 Вт, ATX)	115,50
Колонки: Creative I-Trigue 3600 (8.5x2 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер, Retail)	122,70
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: Samsung 710N (17 дюймов, 1280x1024)	299,30

Итого:	\$1448,60
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	131,60
Замена 2: MSI NX6800GT-T2D256E 256 Мбайт (PCIe, GeForce 6800 GT, 2xDVI, TV-Out, Retail)	242,70
Замена 3: Edifier S5.1M (5x20 Вт — сателлиты, 60 Вт — сабвуфер)	76,80
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,40
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,10
Опция 3: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	130,00
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	59,30

Со всеми наворотами:	\$2217,50
-----------------------------	------------------

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 530J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	188,00
Материнская плата: ASUS P5GD1 (Socket 775, i915P, DDR400, PCIE, Sound, SATA RAID, USB, FireWire, LAN, ATX)	123,90
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	109,20
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,40
Видеокарта: ASUS EN6600GT/TD128 128 Мбайт (PCIe, GeForce 6600 GT, TV-Out, DVI, Retail)	229,80
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	59,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	69,70
Корпус: UTT Transparent Case MiddleTower (USB, Audio, 5crystal FAN, 350 Вт, ATX)	115,50
Колонки: Creative I-Trigue 3600 (8.5x2 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер, Retail)	122,70
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: Samsung 710N (17 дюймов, 1280x1024)	299,30

Итого:	\$1485,10
Замена 1: Intel Pentium 4 550 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	112,30
Замена 2: MSI NX6800GT-T2D256E 256 Мбайт (PCIe, GeForce 6800 GT, 2xDVI, TV-Out, Retail)	242,70
Замена 3: Edifier S5.1M (5x20 Вт — сателлиты, 60 Вт — сабвуфер)	76,80
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,40
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,10
Опция 3: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	130,00
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	59,30

Со всеми наворотами:	\$2234,70
-----------------------------	------------------



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Приветствую Дмитрия Горячева. У меня возникла проблема. Производя некоторые манипуляции с Windows XP, я нечаянно стер свою учетную запись. Причем папка учетной записи в Documents and Settings осталась, то есть в принципе восстановить мой аккаунт можно. Я пытался создавать новую учетную запись с тем же именем, что было прежде, но создается только пустая запись, а папка со всеми старыми файлами удаляется. После удаления записи старая папка восстанавливается, но мне от этого не легче. Что мне делать, как восстановить мою учетную запись?

Вообще, при удалении учетной записи Windows предупреждает, что восстанавливать запись она не станет, а создание новой записи с таким же именем ни к чему не приведет. Однако восстановить учетную запись можно. Как вы правильно подметили, все данные учетной записи хранятся в одной папке, которая называется так же, как и учетная запись. Она находится в Documents and Settings. Поэтому нам нужно создать новый аккаунт и подменить его папку на нужную нам. Заходим как Администратор или другой пользователь из администраторской группы, переименовываем папку со старой учетной записью. Затем создаем запись с названием, идентичным старому. Заходим в Windows под только что созданной учетной записью. Далее идем «Мой компьютер» → «Свойства» → «Дополнительно» → «Профили пользователей» → «Параметры», а там выбираем новую запись, жмем на «Копировать» и копируем профиль пользователя в переименованную папку. Далее открываем редактор реестра и находим ключ HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\ProfileList, в нем находим ветку, соответствующую нужному профилю, затем ищем параметр ProfileImagePath и там исправляем его — пишем путь до нужной папки. Перелогиниваемся. Если все прошло удачно, можно удалить папку из надежного места и пустую папку, созданную для нового аккаунта, — они нам больше не понадобятся. Напоследок скажу, что таким образом можно выполнять множество других интересных операций с учетными записями, например переименовывать папку учетной записи «Администратор»...



Собираюсь покупать UPS (бесперебойный источник питания). Ходил по разным магазинам, присматривался, и заинтересовала меня одна вещь — в маркировке блока питания некоторые характеристики указываются в ваттах (W), а некоторые в вольт-амперах (VA). Со школы я помню, что это вроде одно и то же, так как мощность находят, умножая напряжение на ток, или я не прав? В общем, на какие значения мне ориентироваться, в ваттах или вольт-амперах, и каким образом можно переводить мощность из вольт-амперов в ватты и наоборот?

Формулу для расчета мощности вы указали верную, но в остальном есть некоторые моменты. Дело в том, что в ваттах измеряют активную мощность, а в вольт-амперах — полную. Не буду углубляться в смысл величин (интересующиеся могут открыть любой учебник физики для вузов и посмотреть раздел «Электрический ток»). Отмечу лишь, что для UPS один ватт составляет примерно 0,7 вольт-ампера. Вообще, не забивайте себе голову подобными вещами, если вам нужен ИБП для компьютера, а не для поддержания работы медицинских приборов, например. При выборе ИБП ориентируйтесь на мощность блока питания компьютера (ватты), подбирайте себе UPS в соответствии с данной величиной.



Здравствуйте, Дмитрий Горячев. Хочу обратиться к вам за помощью: у меня винчестер разделен на два диска. Так разделили мой жесткий господа «инженеры по сборке компьютеров», которые продали мне компьютер. Диск C: выделили уж очень мало места, из-за чего пространства все время не хватает, а Windows то и дело выдает мне сообщения с призывом освободить диск C. Не успеваю удалить файлы, как это сообщение появляется вновь и злополучный диск опять залит до краев, чем — неизвестно и мне самому. В связи с этим у меня вопрос: можно ли как-то увеличить объем диска C или нет? ОС: Windows XP Professional SP2.

Для увеличения объема диска нам понадобится специальная программа для создания и изменения логических разделов диска. Выбор профессионала — Partition Magic. Однако она достаточно сложна для освоения, поэтому я расскажу об увеличении раздела C: на примере более простой в освоении программы Acronis Partition Expert (download.acronis.com). Запускаем программу и оцениваем ситуацию со свободным пространством на жестком диске. Первым делом смотрим размер раздела Unallocated — виртуальный раздел, обозначающий пространство, не принадлежащее ни одному разделу. Вообще, лучше всего, чтобы такого пространства на диске не было вовсе, так как оно просто лежит мертвым грузом и не может быть никак использовано. Если размер Unallocated соответствует вашим нуждам, то просто выделяем раздел C:, жмем кнопку Resize на левой панели программы. Затем устанавливаем нужный размер раздела в поле ввода Partition Size. Объем увеличится в размере, причем без всякого форматирования! Если свободного места у вас нет, то придется ужать какой-то из существующих разделов. Найдите раздел с необходимым свободным местом и уменьшите вышеприведенным способом его размер, а затем с помощью все той же команды Resize увеличьте раздел C. После всех этих операций я советую запустить дефрагментацию всех разделов жесткого диска. Дело в том, что после перераспределения пространства логический раздел физически на диске будет находиться частью в старом месте, а частью в созданной зоне. Поэтому считывающей головке придется постоянно мотаться по всему жесткому диску, что сильно замедлит дисковые операции. Дефрагментацию можно запустить из самой Acronis Partition Expert, нажав на кнопку Defrag.



Приветствую вас, редакция «ИГРОМАНИИ»! У меня к вам такой вопрос: куда деваются файлы при удалении? Меня шокировали всяческие программки по восстановлению удаленных из корзины файлов. Файлы остаются даже при форматировании! Есть на этом свете хитрая программка NTFS reader, которая через DOS читает NTFS-овские диски. С помощью этой программы я обнаружил, что все, что когда-либо удалял, хранится на винте! Неужели вместо того, чтобы банально удалить файл, он его сжимает?

На самом деле файлы никуда не деваются и, естественно, их не сжимают до нулевого размера. Абстрактно физическое пространство HDD можно представить как длинную «ленту» с ячейками. С этой лентой можно совершать только две операции: чтение и запись ячеек. На диске при форматировании ставится куча меток, например загрузочная запись и множество других. Создание файлов и папок — это запись метки, что здесь находится файл/папка, и содержания файла/папки. Удаление — это запись информации о

том, что пространство свободно. Физически же файл остается на жестком диске. Аналогично форматирование не записывает весь диск какой-то информацией, а просто пересоздает таблицу разделов. Все данные остаются на своих местах, и их можно спокойно восстановить специализированными программами. Запомните — чтобы удалить какую-то информацию безвозвратно, нужно записать поверх удаленных данных еще что-то и желательно несколько раз. Собственно, для этих целей есть специальные программы, например бесплатная Eraser (www.tolvanen.com/eraser)



Я первый раз в жизни покупаю себе принтер и хочу узнать все о предстоящей покупке. Насколько я знаю, существуют три разновидности принтеров: матричный, струйный и лазерный. Какой из этих типов посоветуете вы?

Определенно сказать, какой тип принтеров лучше, а какой хуже нельзя. Все зависит от потребностей и качества конкретной модели принтера. Попробую так обратиться к достоинствам и недостаткам именно типов принтеров.

Матричный принтер — самый древний вид принтеров, качество печати считается наихудшим. Однако это не совсем так: сейчас появились модели принтеров стоимостью \$150, качество их печати вполне соответствует современному уровню. К принципиальным достоинствам матричного принтера для домашнего пользователя можно отнести дешевизну эксплуатации: вам нужна только красящая лента, которая стоит очень дешево.

Далее идут струйники. Это самый распространенный вариант. Лично мне эта ситуация непонятна. Достоинство у **струйных принтеров**, на мой взгляд, одно — относительная дешевизна цветной печати. Хотя в любом случае в специализированных фотолaborаториях отпечатки получатся гораздо качественнее. Далее можно писать только о недостатках струйных принтеров. Первая и основная проблема — то, что у струйных принтеров сохнут чернила. Если вы долгое время не печатаете, чернила засохнут и их придется менять. Также очень высок расход чернил при печати.

Самой удачной разновидностью принтеров можно назвать **лазерные принтеры**. Тонера может хватать на годы, качество печати гораздо лучше, чем у струйного или матричного принтеров. Конечно, и на струйном принтере можно печатать с качеством лазерника, но расход чернил будет таким, что на них можно просто разориться. Единственная проблема состоит в том, что обычным пользователям, не обремененным несколькими тысячами лишних долларов, цветная лазерная печать недоступна. Если она вам просто необходима, то лазерный принтер вам однозначно не подходит. По всем прочим показателям лазерники намного опережают другие виды принтеров, к тому же черно-белые принтеры уже стоят не так дорого.



Я узнал, что существуют беспроводные принтеры, и мне хочется купить именно такой принтер. Какие существуют модели подобных устройств? Также мне интересно, какой вариант связи принтера с компьютером лучше: Wi-Fi или Bluetooth? Мне нужно работать с принтером на небольшом расстоянии, порядка 10-15 метров, но с препятствиями, принтер может даже стоять на другом этаже.

Как я понял, вам нужен принтер для домашнего пользования. В таком случае покупать беспроводной принтер я не рекомендую вообще. Что ни говорите, а проводная связь все еще остается самой надежной и быстрой. Если же вам нужен именно беспроводной принтер, то могу порекомендовать Wi-Fi-устройства. У Bluetooth слишком маленький радиус действия, использовать этот тип связи имеет смысл только, если принтер стоит рядом с компьютером. Wi-Fi позволяет подключаться из любой точки здания, даже через стены. Хорошие беспроводные принтеры выпускает Hewlett Packard. Могу порекомендовать модели Deskjet 5850 и Desk Jet 6843. Последний отличается широкими функциональными возможностями и, соответственно, высокой ценой. Кстати, беспроводным можно сделать практически любой LPT-

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Представляю вашему вниманию обзору полезных советов от Романова Артема.

1) Если в командной строке набрать **sfc.exe**, то запустится программа, которая проверит системные файлы на разного рода дефекты, исправит их, заново создаст недостающие или утерянные системные файлы и даже извлечет нужный файл с установочного диска.

2) Если у вас стоит Windows XP и вам надо удалить всякие pinball'ы, messenger'ы и прочее, то самый простой способ изменить содержимое файла **sysoc.inf**, расположенного в скрытой папке **WINDOWS\INF**. Открыв файл **sysoc.inf** с помощью «Блокнота», вы увидите, что он включает специальное описание программ в формате:

program=dll.inf entry, OcEntry, program.inf entry, numeral

Скрытые компоненты содержат слово **hide** или **HIDE**. Для того чтобы сделать компонент видимым, необходимо удалить это слово.

Например:

Было **Pinball=ocgen.dll,OcEntry,pinball.inf,HIDE,7**

Стало **Pinball=ocgen.dll,OcEntry,pinball.inf,,7**

Сделав все изменения, сохраните файл **sysoc.inf** и войдите в «Панель управления» — «Добавление и удаление программ» — «Компоненты Windows», где откроются все скрытые ранее компоненты. Теперь вы сможете удалить все, что кажется вам лишним.

3) А вы знаете, что в файле подкачки могут оставаться ваши пароли к различным ресурсам и прочая конфиденциальная информация? И злоумышленник, получивший доступ к компьютеру, в принципе, может добыть эту информацию. В Windows XP можно заставить систему очищать файл подкачки при выключении компьютера. Для этого в разделе **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management** нужно создать или отредактировать **DWORD**-параметр **ClearPageFileAtShutdown**, установив его значение равным 1.

принтер. Существуют специальные переходники для беспроводной связи, основанные Bluetooth и Wi-Fi. Один переходник вставляется в LPT-порт компьютера, а другой подключается к порту принтера, обеспечивая таким образом беспроводную связь. Эти переходники найти сложно.



Здравствуйте, Дмитрий Горячев. Есть у меня нужда удалить «Центр безопасности», что появляется после установки Service Pack 2. У меня есть свой брандмауэр, а это чудо мне только мешает. Как это можно организовать?

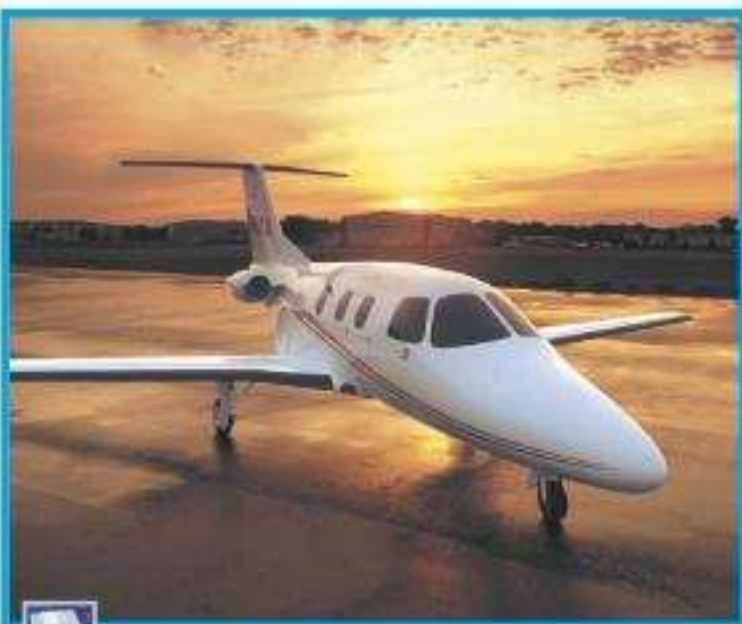
Если вам нужно просто отключить «Центр безопасности», то это легко сделать через меню «Настройки» «Центра безопасности», что в «Панели управления». Чтобы уничтожить его окончательно и бесповоротно (но с возможностью восстановления — для этого создайте reg-файл со старыми настройками), нужно покопаться в реестре.

Заходим в ключ реестра: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Security Center**, меняем параметры **AntiVirusDisableNotify**, **FirewallDisableNotify** и **UpdatesDisableNotify** на единицу. Таким образом отключаются всплывающие сообщения. Далее идем по ключу **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Security Center**, находим параметры **AntiVirusOverride** и **FirewallOverride**, также устанавливаем им значения один. Так отключается слежение за наличием антивируса и брандмауэра. После этого переходим в ключ **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\wscsvc**, находим параметр **Start**, ставим 4. Этим мы ставим жирную точку в нашем процессе искоренения встроенной защиты Windows XP, отключая всю службу «Центр безопасности».

ПОЛЕЗНЫЕ
НОВОСТИ

ПОЛНЫЙ ФИНИШ НА СТАРТЕ

Как и предполагало все прогрессивное человечество, **Windows XP Starter Edition**, урезанная версия обычной «Винды» для некоторых азиатских стран (Индии, Таиланда, Индонезии и Малайзии) и России, не встретила понимания у своей целевой аудитории. Запрет запускать более трех приложений одновременно, максимальное разрешение 800*600, отсутствие поддержки локальных сетей и возможности создавать пользовательские аккаунты при цене \$35 (это, впрочем, в несколько раз ниже, чем стоит полновесная Windows XP) — это, согласитесь, не слишком привлекательное предложение. **Microsoft** надеется, что после массивной рекламной кампании позиции Windows XP Starter Edition усилятся, но лично нам это кажется маловероятным.

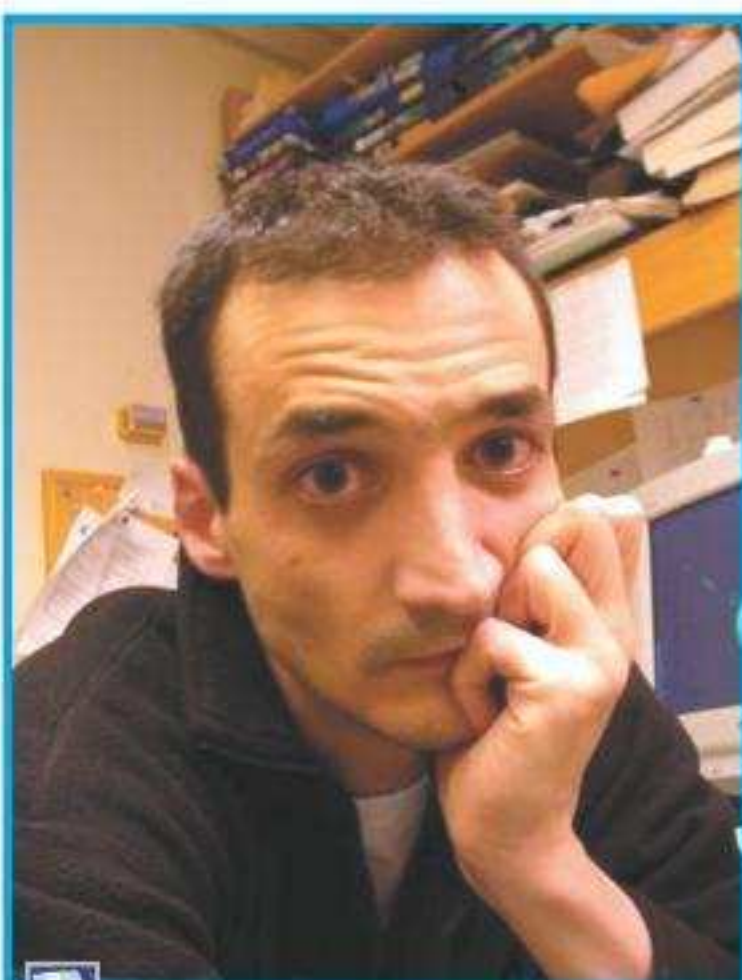


ТОТ САМЫЙ ECLIPSE 500, КОТОРЫЙ ТАК ПРИГЛЯДУСЯ БИЛЛУ ГЕЙТСУ.

Между тем Билл Гейтс, основатель и глава **Microsoft**, похоже, решил пойти по стопам Джона Кармака (который, напомним, сейчас строит ракеты) — он приобрел крупный пакет акций в авиастроительной компании **Eclipse Aviation**. Самолет **Eclipse 500**, который сейчас конструирует эта фирма, в будущем может стать настоящим воздушным такси, а Гейтс, как известно, перспективные проекты чует за версту.

НЕ ТРОГАЙТЕ НАШИ ДЫРКИ!

Переходящее знамя «Маразм месяца» в этом месяце достается парижскому суду, который оштрафовал эксперта по сетевой безопасности... за публикацию уязвимостей. Жертвой стал некий Гийом Тен, выложивший в 2002 году в Сети список «дыр» в антивирусе **Viguard** (www.viguard.com/en/intro_en.php). Производитель программы, компания **Tegam International**, его инициативу не оценила и немедленно подала на обидчика в суд. Служители Фемиды, ничтоже сумняшеся, наложили на эксперта условный штраф (то есть заплатить его Гийому придется только в том случае, если он еще раз сделает нечто подобное) в размере 5000 евро. Тем самым был создан прецедент, по которому во Франции теперь можно привлечь к ответственности всех, кто предаст огласке уязвимости в программах. Чем это грозит, догадаться несложно: софтвер-



ГИЙОМ ТЕН.

ным компаниям больше не придется бояться за свою репутацию, а жизнь хакеров станет легче — ведь уязвимости будут искать только они.

ПОПУЛЯРНОСТЬ ПИРИНГОВЫХ
СЕТЕЙ ИДЕТ НА УБЫЛЬ

В это трудно поверить, но файлообменные сети постепенно теряют популярность. По крайней мере, так утверждают исследователи из компании

Pew Internet and American Life Project. По сравнению с прошлым число любителей пиринга снизилось на 10%, и теперь им пользуется только 21% интернетчиков. Объяснение тому очень простое: все больше людей убеждается, что музыку куда удобнее покупать на специализированных сервисах, вроде **iTunes Music Store**, чем перетряхивать пол-интернета в поисках нужной композиции. Процент таких людей за прошедший год увеличился вдвое — онлайн-музыкальными магазинами пользуется уже 34% опрошенных. Не последнюю роль сыграло и ожесточенное сопротивление музыкальной индустрии, которая безжалостно расправляется с халявщиками. В середине марта, например, звукозаписывающие компании Великобритании получили право требовать от провайдеров информацию о пользователях пиринговых сетей и сразу же привлекли свыше 30 человек.

КУПИТЕ НАШУ ПРОГРАММУ,
И МЫ ОСТАВИМ ВАС В ПОКОЕ!

Показательный случай произошел в США, где компания **Spokane** поплатилась за использование нечистоплотных методов рекламы. Пользователю выводилось всплывающее окно с уведомлением о заражении компьютера программой-шпионом и одновременно предлагалось «лекарство» — антишпионская утилита **Spyware Assassin** «всего» за \$29,95.

EASTER EGGS

ЛЮБОЙ ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР



Если ввести в любом текстовом редакторе (в том же MS Word или «Блокноте») сочетание «Q33N» (без кавычек) и перевести его в шрифт Wingdings, получится именно то, что вы видите на скриншоте. Q33N — это номер рейса одного из тех самолетов, что врезался 11 сентября 2001 года в здание Всемирного торгового центра.

Прислал man-maniak
(man-maniak@yandex.ru)

ВАШИ РАБОТЫ

Если вам известен какой-либо секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором RAR и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои имена в конце письма.

Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и пасхалки. Кто знает, может, среди ваших работ окажутся настоящие шедевры, которые будет не стыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

Перепуганные до смерти люди сразу же попадались на эту уловку, хотя никаких шпионов на их компьютере, разумеется, не было. А если они все-таки были, **Spyware Assassin** делала вид, что удаляет их, но в действительности ничего не удаляла. В данный момент работа **Spokane** приостановлена, а против ее владельца возбуждено дело по обвинению в мошенничестве.

ПОЛЕЗНЫЕ
СОВЕТЫКАК СНЯТЬ СКРИНШОТ
БЕЗ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПРОГРАММ

Существует очень простой способ снимать скриншоты безо всяких дополнительных программ, о котором, как ни странно, знают далеко не все. Просто нажимайте кнопку **PrintScreen**, открывайте **Paint** и выбирайте в меню **Правка** пункт **Вставить**. Вот и все! ■

СУДЕКИ™



РPG, потрясающая своей масштабностью.
Отважные герои, соблазнительные героини, тонкий юмор
и захватывающий фэнтезийный сюжет.
Добро пожаловать в Sudeki.

ZOO
Digital Publishing

CLIMAX

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

BINK
VIDEO

The way it's
RATED
should be played

16+

PC DVD-ROM

© 2005 Climax, разработка. © 2005 ZOO Digital Publishing Ltd. Название ZOO Digital Publishing и логотип ZOO Digital Publishing являются зарегистрированными товарными знаками компании ZOO Digital Publishing Ltd., входящей в ZOO Digital Group plc. Название Sudeki является товарным знаком Microsoft Corporation в США и/или других странах. © 2005 Microsoft Corporation. Все права защищены.

Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: zakaz@nd.ru.

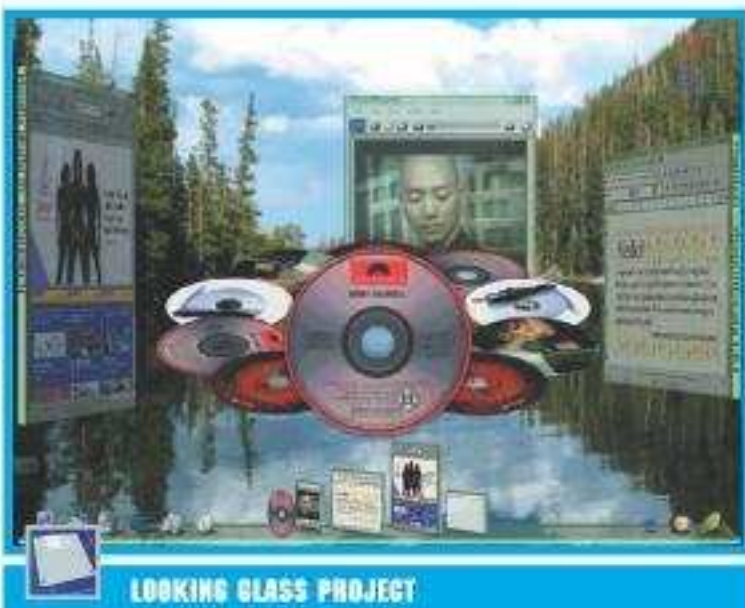
Теория

БУДУЩЕЕ НАЧИНАЕТСЯ СЕГОДНЯ ЭРА ТРЕХМЕРНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ НЕ ЗА ГОРАМИ

На сегодняшний день сложилась довольно странная ситуация. Видеокарты бесстыдно меряются длиной мегагерц с процессорами, щеголяют всеми видами шейдеров и в один присест заглатывают неисчислимые миллионы полигонов... тем не менее их мощь не используется нигде, кроме игр. Операционные системы и прикладные программы как были, так и остались двухмерными, современные видеокарты для них — существа из другой галактики. Подружить их может лишь появление интерфейсов нового типа — трехмерных.

3D-МИР НА ВАШЕМ РАБОЧЕМ СТОЛЕ

Трехмерный интерфейс — это, грубо говоря, все тот же рабочий стол, но объемный. В данный момент разрабатывается несколько проектов такого рода, однако ни один из них еще не доведен до ума.



LOOKING GLASS PROJECT

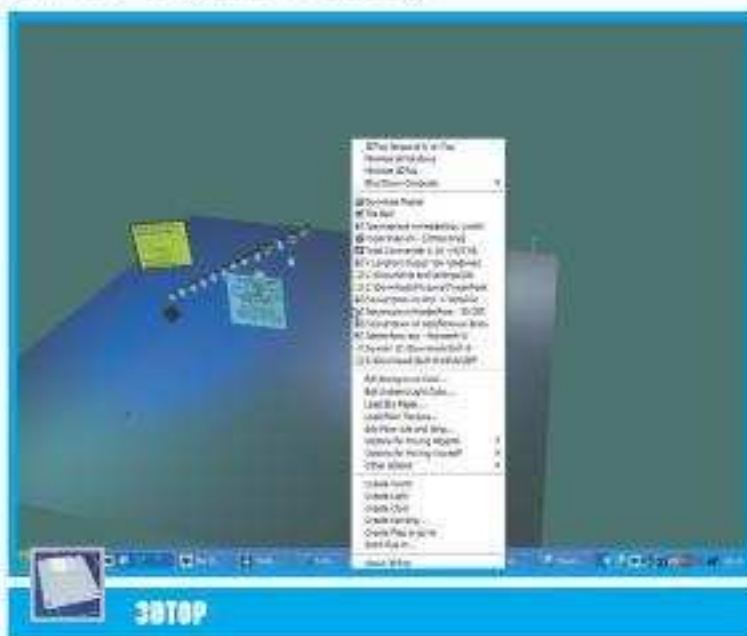
Самой, пожалуй, любопытной попыткой «отрехмерить» систему можно назвать **Looking Glass Project**. В отличие от обычных плоских интерфейсов, окна здесь полупрозрачные и потому не перекрывают друг друга, а при наведении на них курсора становятся четче. Ненужные окна можно «припарковать» с краю экрана: захватываешь его мышью, отаскиваешь на «обочину» — и оно само поворачивается градусов эдак на 60. В таком виде окно занимает минимум места, при этом текст на нем остается вполне читабельным. На «корешке» пишется название документа (это удобно, когда наслаиваются несколько «припаркованных» окон). Приложения можно сворачивать и на панель задач, причем там отображаются их уменьшенные изображения (а не однотипные закладки с одними лишь заголовками), так что сразу понятно, где какой документ. Виртуальных рабочих столов в Looking Glass Project сразу три, и у каждого из них есть свои особенности. Программа давно доступна для скачивания, но мы не стали выкладывать ее на диск, потому что, во-первых, она очень сложна в установке (как и все проекты с открытыми исходниками), а во-вторых, для нее требуется **Java 2 SE Development**

Kit, который весит под сотню кэгэ. Если вы все же хотите попробовать, скачайте обе утилиты с сайта <https://lg3d-core.dev.java.net>.



METISSE

В **Metisse**, еще одном известном трехмерном интерфейсе, ставка тоже сделана на операции с окнами. Здесь их можно всячески крутить, вертеть, отдалять, приближать — в общем, извращаться с ними всеми мыслимыми способами. Ничем другим утилита похвастаться не может, поэтому мы тоже не стали класть ее на диск (самостоятельно ознакомиться с ней вы можете по адресу <http://insitu.lri.fr/~chapis/metisse>).



3DTOP

Куда больше возможностей в **3Dtop**. Сразу видно, что ее создатели действительно думали об удобстве пользователей. Утилита не заменяет собой рабочий стол, она загружается в память как отдельная программа, послушно сворачивается на панель задач по нажатию Alt+Tab и совершенно не тормозит (до этого мы еще не видели ни одной программы для «отрехмеривания» системы, работающей со сколько-нибудь приличной скоростью). Установка ей не требуется, да и весит она всего ничего — меньше 200 Кбайт. Выглядит программа как некая плоскость, над которой закреплены ярлыки и открытые документы. Трехмерность высвобождает уйму свободного места (см. скриншоты), но накладывает некоторые ограничения. Если на плоском интерфейсе вы можете мгновенно передвинуть курсор туда, куда вам нужно, то здесь некоторые объекты могут перекрывать друг друга, поэтому вам придется «подлетать» к ним с другой стороны. Это не слишком удобно и отнимает немало времени, особенно если вы собираетесь всерьез использовать 3Dtop. Ускорить перемещение можно, расставив повсюду специальные флажки, клик по которым сразу же переносит вас к нему. Навигация осуществляется примерно так же, как и в трехмерных играх: курсорные клавиши крутят камеру по окружности и изменяют угол ее наклона (при нажатом Shift кнопки «Вверх» и «Вниз» двигают ее по горизонтали); мышью

дублирует их функции плюс позволяет «хватать» объекты и перемещать их в любом направлении. Цвет фона поддается настройке, но лучше оставить его однотонным (иначе ни зги не видно). Нужный в данный момент документ (или какой-то другой объект) можно подсветить прожектором.



DESKTOP DREAMSPACES

Кроме полноценных 3D-интерфейсов существуют программки, отрехмеривающие не всю систему, а только какой-то из ее элементов. **Desktop Dreamspaces**, например, запускает на рабочем столе в качестве фона красивейшие видеоролики. В случае тормозов ролики можно остановить в любой момент времени или снизить их качество. В платной версии доступно шесть дополнительных видеофрагментов и сногшибательная заставка.



ICON3D

Icon3D тоже не претендует на звание полноценного трехмерного интерфейса, это просто панелька для размещения иконок. Ей можно придать форму самых разных геометрических фигур (кубик, кольцо, сфера и так далее), на каждой из которых помещается по одному ярлыку. Поскольку этих граней у фигур достаточно много, получается очень компактно и удобно.

■■■

Современные трехмерные интерфейсы еще не в состоянии обеспечить тот комфорт и удобство, к которым мы привыкли в обычных интерфейсах. Это пока что эксперименты, попытка заглянуть в будущее и представить, каким оно будет. И будущее это уже не за горами: в следующем году выходит новая операционная система **Microsoft Longhorn**, и в ней уже будет поддержка таких интерфейсов. Люди, пересадившие весь мир с командной строки на «окна», наверняка смогут приучить этот же самый мир и к объемным интерфейсам. Не исключено, что уже через год мы будем недоумевать, как это мы раньше работали в двух плоскостях... ■

В продаже с МАЯ !!!

спрашивайте в магазинах города



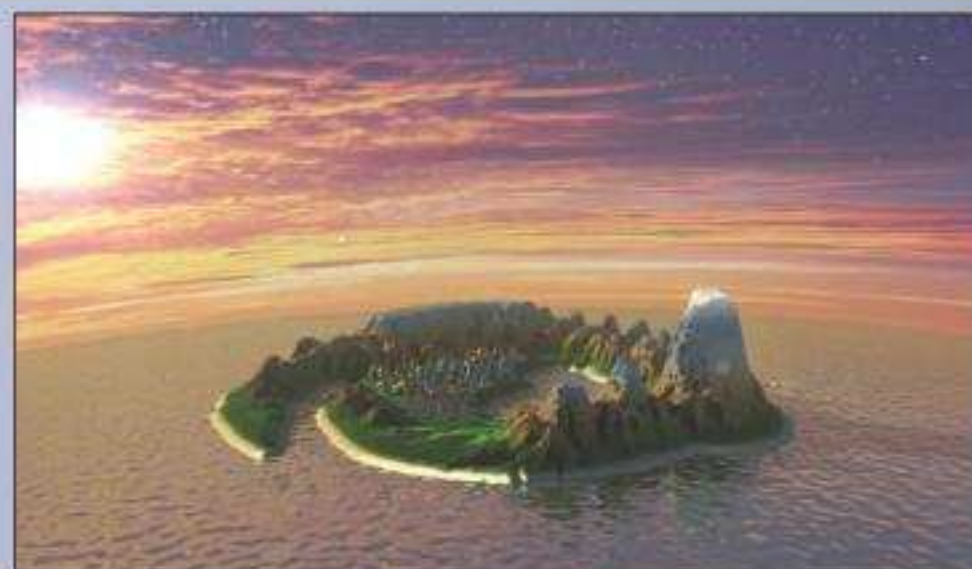
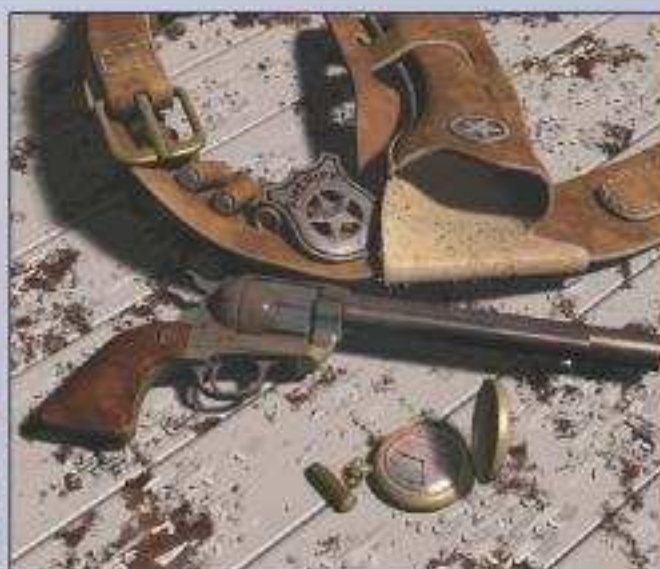
ВИДЕОУРОКИ НА CD
Базовый и Продвинутой курсы, библиотека HASH, дополнительные ресурсы.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩЕМУ АНИМАТОРУ
История мировой мультипликации, советы по созданию персонажей и окружения, озвучке, режиссуре и постановке.

НОТ-KEYS ЛИСТ
Перечень горячих клавиш и их комбинаций.

1100 руб
за **UNLIMITED**

HASH Animation Master + Анимация всей страны



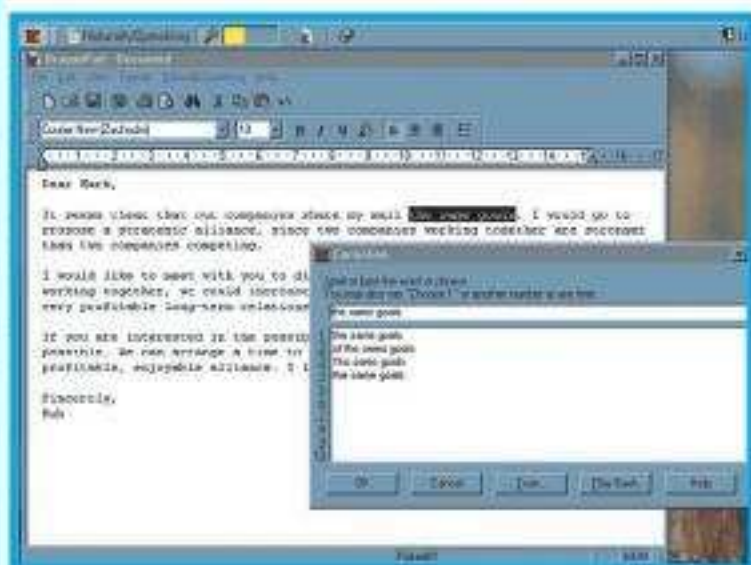
Подробности на WWW.HASHER.RU и на страницах "ИГРОМАНИИ"

Практика

СЛОВО — НЕ
ВОРОБЕЙ!
ОБЗОР ПРОГРАММ
ДЛЯ РАСПОЗНАВАНИЯ
ГОЛОСА

С момента, когда был изобретен компьютер, человечество мечтает общаться с ним на привычном языке — с помощью голоса. Рядовой житель планеты Земля знать не хочет ни о каких клавиатурах и мышах. Ему надо, чтобы компьютер понимал его с полуслова — причем в буквальном смысле. Просто, быстро, понятно! В то время как фантасты придумывают истории про то, как компьютеры через сотню-другую лет начнут по приказу ходить в магазины, массировать нам пятки и чесать спинки, разработчики программного обеспечения медленно, но верно движутся к реализации этой задумки. И если без чесания под лопаткой придется пока обойтись, то управлять различными приложениями с помощью голоса и даже надиктовывать компьютеру целые текстовые файлы уже очень даже можно. Программ для панибратского отношения с ПК пока не очень много, но те, что есть, стремительно развиваются. Еще год назад описанные в статье утилиты — более ранние их версии — представляли из себя весьма печальное зрелище. Сегодня же они подросли, возмужали — это уже не какие-то затравленные мокрые и голодные щенки, а жизнерадостные волчата, которые через год-два превратятся в волков голосового управления компьютером.

DRAGON NATURALLY SPEAKING 8



Уникальная в своем роде утилита. Титаник и цеппелин «речевых» программ в одном флаконе. Адская смесь из распознавателя голоса, звукового управления компьютером и учителя правильного произношения английских слов. Но давайте обо всем по порядку.

Утилита англоязычная, потому и работать умеет исключительно с английскими словоформами. Теоретически, можно научить Dragon Naturally Speaking великому и могучему, но, увы и ах, использовать это можно только для голосового управления PC. Выступить в роли русской стенографистки утилита не сможет — на какие бы ухищрения вы не пошли. Зато разговорный английский схватывает на раз. По заявлениям разработчиков,

программа распознает до 95% слов. Цифра, конечно, завышена, но не так сильно, как у конкурентов. Натаскав DNS на тембр своего голоса (для этого придется потратить около часа времени, надиктовывая различные слова), вы научите его понимать даже очень сложные мозгодробительные обороты, включая английский мат. Вот только одно «но»... Произносить любую фразу нужно предельно четко. Как, вы не проходили курсов артикуляции? Тогда придется потренироваться самостоятельно. Будьте уверены — через пару-тройку дней лингвистических сражений с DNS вы любого англичанина поразите чистотой произношения. Думаете, шутим? Нисколько! DNS — идеальное средство для тренировки правильного произношения — чуть где сфальшивили, сразу выдает предупреждение.

Теперь что касается голосового управления. Здесь DNS тоже не подкачал. Программку удалось натравить почти на все имеющиеся у нас на редакционных компьютерах утилиты. Сначала он мертвой хваткой вцепился в горло всем составляющим пакету MS Office. Открыл после голосового приказа Excel и Word, а также все остальные приложения. Затем настало время сетевых программ. The Bat!, ICQ, различные интернет-браузеры покорились DNS с первого раза. В завершение мы испытали утилиту в работе с разномастными утилитами того же класса — справился и глазом не моргнул. Забавно, когда одна программа управления голосом запускает другую такую же утилиту. Кстати, обратите внимание: ничего не стоит настроить DNS на запуск любимых игр. Произнесите в микрофон «Warcraft» — и он тут же загружается. Главное, не забывайте перед тем как командовать, научить программу связывать конкретное слово с той или иной утилитой (настраивается в меню Accuracy Center).

Помимо упомянутого, в программу встроено множество разных мелких вкусностей, вроде бы необязательных, но которые заметно расширяют возможности утилиты. Как вам, например, распознавание текста из wav или mp3-файла? Загружаете англоязычную песню, в которой не можете разобрать какие-то слова, а DNS выдает вам их в текстовом виде.

Петь дифирамбы DNS можно почти до бесконечности. Это единственная программа в обзоре, которая справилась почти со всеми текстами и продемонстрировала даже больше возможностей, чем мы от нее ждали. Однозначный «мастхев» и «испешелиюз».

Плюсы

+ Просто, удобно, со множеством наворотов и вкусностей.

Минусы

— За регистрацию 30-дневной trial-версии просят почти \$200, что, мягко говоря, не скромно. Утилита не понимает русского — но это беда почти всех аналогичных программ.

Резюме: Пожалуй, лучшая программа для распознавания речи и голосового управления компьютером. Если бы не высокая цена, то была бы просто идеальной.

REALIZE VOICE 4.1

Несмотря на то что создатели позиционируют Realize Voice как эдакий мультикомбайн, одинаково легко справляющийся с распознаванием речи, управлением приложениями и синтезом речитатива, детальное тестирование показало, что создатели, мягко говоря, преувеличивают возможности продукта. Как распознаватель речи утилита показала себя весьма слабо. Процент точного определения слов с последующим переводом в текстовую форму — очень низок. Даже длительные экзекуции над обучающим модулем ни к чему не привели. Многие слова и выражения программа понимать отказывается. И быть бы RV незамедлительно линчеванным и распятым, если бы не... уникальные возможности в области голосового управления различными приложениями. Тут RV поднатужился и дал такую фору другим утилитами, что мы разве что не аплодировали стоя. Программа с легкостью настраивается на запуск любой сторонней утилиты (хоть Word, хоть ICQ, хоть какой-нибудь драйвер) да еще и поддерживает работу с макросами. С их помощью можно вытворять такое, что и подумать страшно. На одну голосовую команду, которую, кстати, вполне можно сделать русской, разрешено повесить, например, такую многоступенчатую функцию: открыть почтовый клиент, загрузить спам-фильтр, зайти на сервер, скачать все письма с заголовками на русском языке, все с заголовками на английском и с заголовками длиннее 20 символов — удалить. Это только для примера. Вообще же сложность макросов ничем не ограничена. Главное только успевать фантазировать. Единственное, на что Realize Voice натаскать не удалось, — на голосовое управление внутри компьютерных игр. Но в обычных приложениях — никаких проблем.

В качестве бонуса RV предлагает, как бы это помягче выразиться, интегральную функцию голосовой организации рабочего пространства. Это по-научному, а если на русском, то голосом можно не только запускать приложения и управлять их работой, но и в любой момент подгружать другие утилиты, переключаться между окнами, закрывать программы... Иными словами, Бобик по команде «Апорт!» не только сбегает за косточкой, но еще по пути заглянет в магазин за молоком, выбросит мусор, оплатит телефонный счет и купит вашей девушки цветы.

Плюсы

+ Уникальные функции голосового управления, поддержка сложных макросов, простота использования.

Минусы

— Слабый модуль распознавания речи. Цена \$50.

Резюме: Программа просто создана для голосового управления компьютером. Жаль, что разработчики пожертвовали другими важными функциями утилиты.



DICTATION 2004 V. 4.4



Утилита-середнячок. Тот самый случай, когда и придраться, вроде бы, не к чему, но на фоне конкурентов смотрится не очень. Dictation 2004 неплохо справляется с распознаванием устной речи, хотя тягаться, например, с Dragon Naturally Speaking не может: последний бьет по самому незащищенному месту Dictation 2004 — по проценту правильного угадывания слов. С этим у программы не все в порядке, дополнительное обучение болезнь лечит, но не полностью. Можно поставить утилите «пять» за умение управлять приложениями, но это будет оценка за прилежание, а не за мастерское владение предметом, как это делает Realize Voice. Разработчики напирают на то, что программа тесно интегрирована с Word, но мы этого не заметили — от работы с другими утилитами ничем не отличается. Наконец, Dictation 2004 хочется почесать за ушком за то, что он умеет неплохо распозна-

вать речь из wav-файлов, но Dragon Naturally Speaking делает это не в пример лучше. Единственная же уникальная функция «Диктанта» — умение распознавать речь напрямую из различных внешних источников (диктофона, плеера, музыкального центра — вряд ли кому-то понадобится). Вот и выходит, что ну всем хорош Dictation 2004, а отдавать за него «зеленый полтинник» (\$50) жалко.

Плюсы

+ Умеет распознавать речь напрямую с различных внешних устройств.

Минусы

— Средние показатели по всем функциям.

Резюме: Дешево, но не очень сердито. Серая мышка в мире программ распознавания речи.

ГОРЫНЫЧ ПРОФ 3.0



«Горыныч» — отечественная разработка. Уже за одно умение работать с великим и могучим программой можно водружать на пьедестал. Но — будем объективными. Утилита построена на двух модулях, отвечающих за распознавание надиктованной в микрофон речи и за команды различным приложениям. Жесткое тестирование показало, что пробле-

мы с русским языком у «Горыныча», увы, имеются — если проводить аналогии с зарубежными программами и их уровнем знания английского, то отечественный продукт работает где-то на уровне Dictation 2004. То есть все здорово, но запинки случаются. Важный момент — в утилиту встроен блок самообучения: чем больше вы уделяете внимание «Горынычу», тем лучше он вас понимает и меньше возмущается вашему неправильному русскому произношению. Мы испытывали нрав утилиты лишь несколько часов, и за это время, как нам показалось, программа действительно стала понятливее. Возможно, при более длительном общении результаты будут еще лучше.

Тестирование «командных» умений «Горыныча» прошло без сучка, без задоринки. Утилита не пытается претендовать на мегаинтегральную систему, реализованы только основные функции управления программами — никаких сложносочиненных макросов писать не придется, но то, что есть, — на твердую пятерку. Запуски, отключения программ, вызовы дополнительных окошек — сказочный змей со всем справился и от демонстрации норовистости воздержался.

В природе встречается две версии коварного Горыныча — облегченная (Light), продающаяся в jewel-упаковке по цене около \$5 (идеально подходит для домашнего пользования) и полноценный коробочный вариант за \$49 (для дома функций явный перебор).

Плюсы

+ Русскоязычность, эргономичный интерфейс, функция самообучения, наличие недорогой облегченной версии.

Минусы

— Средние показатели по всем функциям, но только на фоне зарубежных конкурентов, среди отечественных утилит аналогов нет.

Резюме: Отличная русскоязычная программа. За неимением достойных отечественных аналогов — чуть ли не единственный вариант для тех, кто совсем не дружит с английским.



ЧЕГО ЖДАТЬ? ЧЕГО БОЯТЬСЯ?

Несмотря на относительную схожесть «голосовых» программ, они используют разные алгоритмы распознавания речи, ее декодирования и выведения на экран в виде текста. Обычно в одну утилиту встроено несколько алгоритмических ядер, отвечающих за различные функции утилит. В зависимости от того, какой из компонентов в данной программе спроектирован тщательнее, утилита справляется лучше с теми или другими функциями. Чаще всего «голосовые» приложения умеют работать по двум основным направлениям.

1) Распознавание русской или английской речи и конвертация голоса в текстовый файл. Самая сложная в реализации функция — разумеется, для разработчиков. Программ, владеющих этим навыком в совершенстве, увы, пока не существует.

2) Голосовое управление компьютером. Какое-то простое — или не очень простое, а многоступенчатое — действие «ассоциируется» с какой-то голосовой командой. После этого достаточно произнести заветное слово или фразу, и компьютер незамедлительно проделает соответствующую операцию.

Обратите внимание, что даже демо-версии описанных в статье программ занимают не менее 50 Мб. Это обусловлено большим объемом «словарного запаса» — чтобы понять произнесенное слово, утилита уже должна его «знать». Не надейтесь, что «речевые» программы будут шустро бегать на слабых машинах. Для комфортной работы с большинством подобных утилит необходимо иметь вполне современный компьютер и хорошего качества микрофон.

В теории вы подкованы, дело — за практикой. Запасайтесь утилитами, устанавливайте, осваивайте. Рынок программ распознавания речи молод, потому утилиты ведут себя как дети малые. За ними нужно ухаживать, вовремя менять им подгузники, следить, чтобы они вовремя узнавали новые слова (во всех программах есть модуль обучения новым выражениям), холить и лелеять. Что вырастет из скачанного из Сети или купленного дистрибутива — зависит только от вас. Если не будете уделять достаточно времени настройке и обучению программы — вырастет строптивый и хулиганистый отрок. Потратите несколько часов на изучение документации, лазанию по менюшкам, работе с микрофоном — вырастет прилежного юнца, который будет везде ходить за вами и глаголить: «Чего желаете, папенька?! Кашки? Огурчиков малосольных?». ■

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

TV 1.0

Разработчик: TVex.com
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.tvex.com



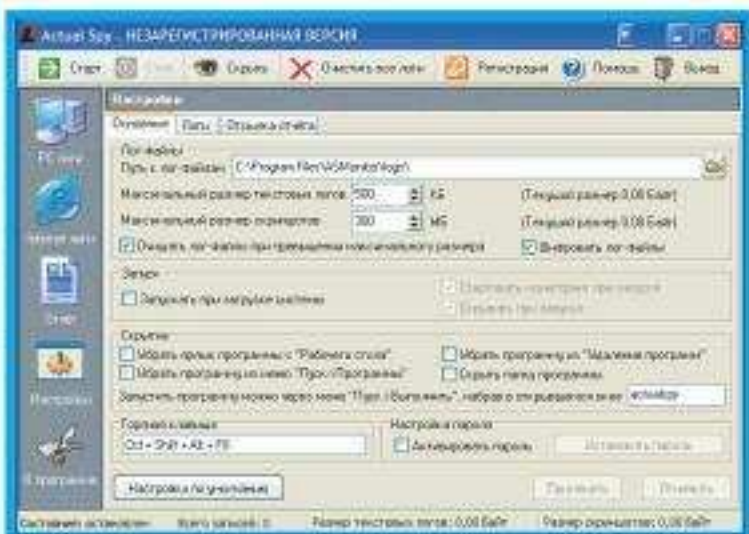
TV — это даже не гвоздь, а какой-то мега-гвоздяра. При наличии быстрого интернета утилита обеспечит вам доступ к более чем 300 (!) каналам в самых разных странах мира. Качество изображения, правда, оставляет желать, желать и желать, но что вы хотите — на телевидении о высоких разрешениях пока и слыхом не слыхивали. Кстати говоря, в списке мы с удивлением обнаружили некое ManiaTV! — оказывается, в США есть такой музыкальный канал.

Рейтинг: 10

СВЕЖАТИНА!

ACTUAL SPY 2.3

Разработчик: Actual Spy Software
Язык: русский
Тип распространения: time-limited shareware
Цена: 600 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, WebMoney, «Яндекс.Деньги» и др.
Сайт: www.actualspy.ru



Опасаетесь, что в ваше отсутствие кто-нибудь может похозяйничать на компьютере? Организуйте слежку, благо в Actual Spy для этого есть все необходимые функции. Программа отслеживает включение/выключение компьютера, нажатие клавиш, выход в интернет, обращения к принтеру, периодически делает снимки экрана и сохраняет скопированную в буфер информацию. Все разведданные она хранит в зашифрованном виде, открывается только после ввода пароля, да и обнаружить ее не так-то легко — по крайней мере, антивирусы ее не видят (конспирация-с!). Бесплатная версия способна шпионить непрерывно только 40 минут, после этого ее нужно будет перезапустить.

Рейтинг: 8

ADOBE AUDITION (COOL EDIT PRO 2.1)

Разработчик: Adobe/Syntrillium Software
Язык: английский
Тип распространения: time-limited shareware
Цена: \$299
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.adobe.com/special/products/audition/syntrillium.html

Монструознейшая программа для профессиональной обработки звука. Всевозможных функций, опций и настроек столько, что поначалу просто теряешься — как вообще во всем этом можно разобраться? В общем, это как раз тот случай, когда освоение программы надо начинать не методом тыка, а после вдумчивого изучения файла помощи (который, кстати, весьма объемный).

Рейтинг: 9

COMPLETE ANONYMOUS WEB SURFING 3.3

Разработчик: PC Mesh
Язык: английский
Тип распространения: time-limited shareware
Цена: \$39
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.pcmesh.com

Даже если вы не являетесь Усамой Бен Ладеном (и тем более — если являетесь) и выходите в Сеть не для того, чтобы насладиться зрелищем сожжения Саддама Хусейна с моющим пылесосом (и тем более — если для этого), вам надо обязательно позаботиться о собственной анонимности — не ровен час какой-нибудь «хакер» из Нижнего Крыжополя проникнет в ваш компьютер. Complete Anonymous Web Surfing распознает ваш IP-адрес, выберет самые быстрые прокси-сервера и в дальнейшем будет выводить вас в интернет только через них. И, самое главное, сделает все это в автоматическом режиме.

Рейтинг: 8

COPERNIC DESKTOP SEARCH 1.2

Разработчик: Copernic Technologies
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.copernic.com

Компьютер — это такая вещь, в которой в принципе нельзя навести порядок. Можно каждый день сортировать файлы по папкам и удалять накопившийся мусор — бардак от этого меньше не станет. Поиск нужного файла порой оказывается делом нетривиальным даже для желтенького мухтара Windows XP. В таком случае поможет специализированный поисковик, такой как Copernic Desktop Search. Работает программа не особенно шустро, но если использовать фильтры (по размеру; по дате; по типу — видео, картинка, музыка, письмо, «хистори» и пр.), процесс поиска заметно ускоряется.

Рейтинг: 8

ICE BOOK READER PROFESSIONAL BUILD 7.5A

Разработчик: ICE Graphics
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Сайт: http://ice-graphics.com/ICEReader/IndexR.html

Если вы постоянно читаете книжки на компьютере, вам нужно срочно обзавестись какой-нибудь программой-читалкой. Можем даже подсказать, какой: ICE Reader. Ею, во-первых, можно настраивать цвет шрифтов (а также фона) и их размеры (чтобы глазки меньше уставали), а во-вторых, упорядочить свою книжную коллекцию в настоящую библиотеку.

Рейтинг: 8

STAR MEDIA CATALOG 0.26.

Разработчик: Stargate
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: http://lightersoft.openvision.ro/smccatalog/index.htm

Фанаты кино, судя по всему, питают какую-то нездоровую страсть к каталогизации

О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке), «Свежатины!» (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), «Полезный софт» (составляется по статьям одноименного раздела) и «Игроманский стандарт» — крайне важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: Ad-Aware 1.05, Adobe Reader 7.0 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdCleaner 4.3, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0.63, iNetAdviser 4.4, Fraps 2.5.3, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICQ (Lite 5.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.25, Light Alloy 3.0, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.02, QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Shareaza 2.1, Real Player, Spybot — Search & Destroy 1.4 beta 2, System Mechanic 5.0 Professional, Total Commander 6.51, VobSub 2.23, Winamp 5.0.8 (с русской документацией), WinRAR 3.42.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

своих видеокolleкций: мы уже в который раз наталкиваемся на программы, предназначенные как раз для этого. Star Media Catalog от своих товаров ничем принципиально не отличается. Из интересных особенностей — автоматическое формирование базы данных по фильмам (вводите название, и программа сама скачивает всю информацию о картине) и возможность скачивать постеры с сайта www.imdb.com.

Рейтинг: 8

SXBANDMASTER 0.92

Разработчик: SAARIXX LABS
Язык: английский
Тип распространения: donatware
Способ оплаты: кредитная карта, Share-It, WebMoney, AnyPal
Сайт: http://lightersoft.openvision.ro/smccatalog/index.htm



Многофункциональный комбайн, состоящий из звонилки, менеджера загрузок, FTP-клиента, офлайн-браузера и планировщика. Обычно попытки записать сто миллиардов возможностей в одну программу ничем хорошим не оканчиваются (получается ущербный во всех отношениях продукт), но здесь, к счастью, все обошлось — все заявленные фишки исправно работают.

Рейтинг: 7

WIN32WHOIS 0.9.3

Разработчик: Gennady Feldman
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.gena01.com/win32whois

Аналог известного сайта www.whois.net. Whois, как понятно из названия, знает все и обо всех. Введя в поле «Domain» адрес какого-нибудь сайта, вы тут же получите всю информацию о нем: имена учредителей, их адреса, дату создания сайта, дату, по которой проплачена регистрация домена, компанию-хостера и много других интересных вещей.

Рейтинг: 8

САЙТКРАФТ 2.0.0.5

Разработчик: BabySteps

Язык: русский

Тип распространения: shareware

Цена: 320 руб.

Способ оплаты: квитанция «Сбербанка», банковский перевод, WebMoney

Сайт: www.sitecraft.ru

Хотите создать свой сайт, но ни черта не смыслите в html, веб-дизайне и прочих сетевых премудростях? Не проблема: с «Сайткафтом» это можно сделать легко и быстро. Программа шаг за шагом проведет вас через все этапы сайтостроения, заботливо при этом разжевывая каждое действие. Сколько-нибудь сложный ресурс «Сайткафтом» не сделаешь, но если ваши амбиции не заходят дальше скромной домашней странички — самое оно.

Рейтинг:  8**ТАКЖЕ НА ДИСКЕ:**

a-squared HiJackFree 1.0.0.19. Бог знает, какая по счету антихакерская утилита — редактирование автозагрузки, контроль над плагинами к Internet Explorer, выявление троянов, червей, вирусов и так далее.

Atani 2.7.4. Простенький, но очень удобный GIF- и AVI-аниматор.

Audiograbber 1.83. Бесплатная утилита для выдираания музыки с музыкальных CD и конвертирования ее в MP3, OGG, WAV и другие звуковые форматы.

GSpot 2.21. Отображает подробную статистику по любому видеофайлу — от длительности и разрешения до используемых кодеков, частоты дискретизации и фактора качества.

LockWin 4.976. Незаменимая вещь для владельцев компьютерных клубов — утилита, контролирующая, кто и сколько времени просидел за компьютером, и блокирующая его при завершении оплаченного сеанса.



MediaKey 0.8. Наделяет обычную клавиатуру функциями мультимедийной (т.е. управление окнами, звуком, питанием компьютера, запуск наиболее используемых программ и другие команды навешиваются на горячие клавиши).

MyIP 1.0. Показывает IP-адрес вашего компьютера.

Nero InfoTool 3.0. В отличие от своего старшего братика (**Nero Burning Rom**), эта программа предназначена не для нарезания дисков, а для получения всей возможной информации о вашем CD/DVD-ROM.

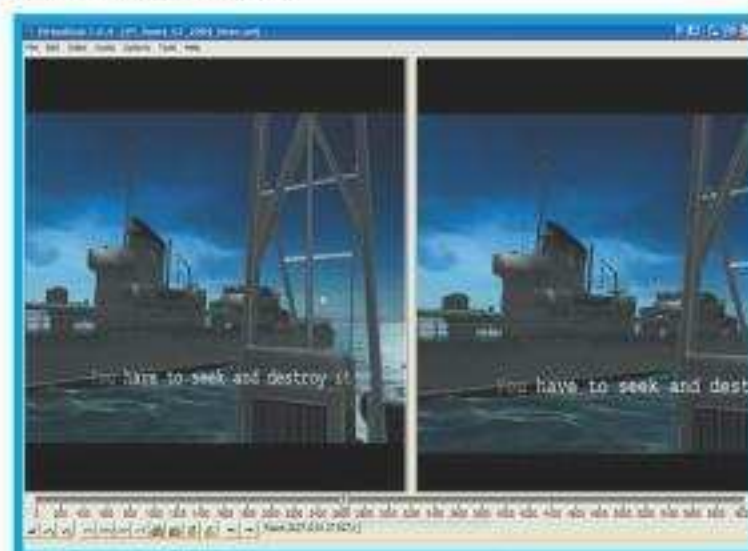
Stop Screen Saver 1.0. После запуска висит в трее и не дает заставке включиться в самый неподходящий момент.

Traceless 1.16. Удаляет временные файлы Internet Explorer, cookies и «историю».

Uninstaller for Total Commander 1.7.3. Плагин для файлового менеджера Total Commander, встраивающий в него функции деинсталлятора.

unScreenCamera 1.9. Записывает все происходящее на экране в донельзя компактный видеофайл. Готовые ролики сохраняются либо в формате UVCAB, либо в EXE (этом случае их можно посмотреть, даже не имея самой программы).

VirtualDub 1.6.4. Единственная бесплатная программа для обработки видео, сравнимая по возможностям с весьма недешевым **Adobe Premiere**.



Visual Hidesight Home Edition 2.2.0. Настоящая софтверная экзотика: организует прямую видеотрансляцию с камер, расставленных в центре двух десятков городов из нескольких стран мира.

xpy 0.88. Настройщик для Windows XP, позволяющий заткнуть самые уязвимые «дыры» в системе.

Ссылки интернета 28.0. Коллекция линков на сайты самой разной тематики.

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ**К СТАТЬЕ «БУДУЩЕЕ НАЧИНАЕТСЯ СЕГОДНЯ»****3DTOP**

Разработчик: Alexander Battalaan

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.3dtop.com/what.htm

Один из немногих действительно удачных трехмерных интерфейсов. Выглядит 3DTop как некая плоскость, над которой закреплены ярлыки и открытые документы. Навигация осуществляется примерно по той же схеме, что и в трехмерных играх: курсорные клавиши крутят камеру по окружности и изменяют угол ее наклона; позволяет перемещать объекты в любом направлении. Цвет фона поддается настройке, но лучше оставить его однотонным (иначе ни зги не видно). Нужный в данный момент документ (или какой-то другой объект) можно подсветить прожектором.

Рейтинг:  8**DESKTOP DREAMSPACES**

Разработчик: Super X Studios

Язык: английский

Тип распространения: functions-limited shareware

Цена: \$14,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.superxstudios.com/Products/DesktopDreamspaces/home.htm

Desktop Dreamspaces запускает в качестве фона на рабочем столе красивейшие видеоролики на космическую тематику. В случае тормозов ролики можно остановить в любой момент времени или снизить их качество. В платной версии доступно шесть дополнительных видеофрагментов и сногшибательная заставка.

Рейтинг:  8**ICON 3D**

Разработчик: Andrew Brier

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$14,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.icon3d.com

Трехмерная панелька для размещения самых нужных вам иконок. Панельке этой можно придать форму геометрических фигур (кубик, кольцо, сфера и так далее), на каждой из граней которых помещается по одному ярлыку. Поскольку этих граней у фигур достаточно много, получается очень компактно.

Рейтинг:  8**К СТАТЬЕ «СЛОВО — НЕ ВОРОБЕЙ»****REALIZE VOICE 4.1**

Разработчик: Realize Software

Язык: английский

Тип распространения: time-limited shareware

Цена: \$49,95 (Lite)/\$99 (Full)

Способ оплаты: кредитная карта, банковский и факсимильный перевод

Сайт: www.realizesoftware.com/products/rv

Создатели позиционируют **Realize Voice** как эдакий мультикомбайн, одинаково легко справляющийся с распознаванием речи, управлением приложениями и синтезом речитатива, однако детальное тестирование показало, что создатели, мягко говоря, преувеличивают возможности продукта. Как распознаватель речи утилита показала себя весьма слабо. Процент точного определения слов с последующим переводом в текстовую форму — очень низок. В качестве бонуса RV предлагает, как бы это помягче выразиться, интегральную функцию голосовой организации рабочего пространства. Это по-научному, а если по-русски — то голосом можно не только запускать приложения и управлять их работой, но и в любой момент подгружать другие утилиты, переключаться между окнами, закрывать программы... Иными словами, Бобик по команде «апорт!» не только сбегает за косточкой, но еще по пути заглянет в магазин за молоком, выбросит мусор, оплатит телефонный счет и купит вашей девушке цветы.

Рейтинг:  8**DICTATION 2004 V. 4.4**

Разработчик: Research Lab

Язык: английский

Тип распространения: time-limited shareware

Цена: \$99

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: http://www.research-lab.com/dict2002read.htm

Утилита-середнячок. Тот самый случай, когда и придаться вроде бы не к чему, но на фоне конкурентов смотрится не очень. **Dictation 2004** неплохо справляется с распознаванием устной речи, хотя тягаться, например, с **Dragon Naturally Speaking** не может — последний бьет по самому незащищенному месту **Dictation 2004** — по проценту правильного угадывания слов. С этим у программы не все в порядке, дополнительное обучение болезнь лечит, но не полностью. Можно поставить утилите «пять» за умение управлять приложениями, но это будет оценка за прилежание, а не за мастерское владение предметом, как это делает **Realize Voice**. Разработчики напирал на то, что программа тесно интегрирована с Word, но мы этого не заметили — от работы с другими утилитами ничем не отличается. Наконец, **Dictation 2004** хочется почесать за ушком за то, что он умеет неплохо распознавать речь из wav-файлов, но **Dragon Naturally Speaking** делает это не в пример лучше. Единственная же уникальная функция «Диктанта» — умение распознавать речь напрямую из различных внешних источников (диктофона, плеера, музыкального центра — вряд ли кому-то понадобится).

Рейтинг:  7

ВЛАСТЕЛИН МОДИФИКАЦИЙ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Отряд Рохана пробирается по горному ущелью. Внезапно на него нападает войско Сарумана. Нечисть берет бедняг в кольцо. Кажется, что светлым не выжить. Но вот на помощь Рохану приходят бойцы Гондора, рубящие в капусту жалкую нежить. Завязывается бой с участием сотен воинов. Кто в нем победит, сказать наверняка невозможно...

Всего этого вы, увы, не увидите в оригинальном **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**, но увидите в модификациях, которые мы сегодня создадим. Разработчики уж слишком заточили LOTR под казуалов, мы же сделаем из игры более традиционную и хардкорную RTS.

ГРАМОТНАЯ ПОДГОТОВКА

Игра, как и некоторые другие продукты **Electronic Arts**, использует для хранения данных архивы формата **big**. Они лежат прямо в игровой директории. Нам понадобятся следующие архивы: **Audio.big** (содержит звуковые эффекты и речь персонажей в виде файлов формата **wav**), **INI.big** (ini-файлы с разнообразными игровыми параметрами), **Maps.big** (карты, представленные **.map**-файлами, читаются игровым редактором), **Music.big** (музыка в **mp3**-формате), **Terrain.big** (текстуры ландшафта в виде файлов формата **tga**), **Textures.big** (основные текстуры, сохраненные в различных графических форматах), **W3D.big** (модели, представленные **w3d**-файлами). Для совершения над ними преобразований будем пользоваться программой **FinalBIG** (свежая версия утилиты поджидает вас на **нашем диске**).

Прежде чем приступать к потрошению архивов, зайдите в меню **File/Set File Format** и выберите пункт **BIG4 (BFME)**, дабы дать понять программе, с какими типом **big**-архивов ей придется столкнуться. Чтобы начать работу с тем или иным архивом, воспользуйтесь пунктом меню

File/Open. В левой части программного окна появится список входящих в архив файлов. Выберите один из них, и справа отобразится его содержимое, если это текстовый файл, или содержащееся в нем изображение — если графический (причем просматривать можно даже модели). Иными словами, вы можете редактировать ini-файлы прямо в программном окне и без их предварительного извлечения из архива. После окончания правки ini-файла обязательно сохраните изменения путем выбора пункта меню **File/Save**.

Если вы собираетесь изменить графический или звуковой файл, вам нужно обязательно вытащить его из архива. Для этого, кликнув на него, используйте пункт меню **Edit/Extract**. Если нужно извлечь из архива сразу все его содержимое, выберите пункт **Edit/Extract All**. Затем, когда преобразования над файлом в соответствующем редакторе будут завершены, верните исправленный файл на свое законное место с помощью меню **Edit/Add File**. И не забудьте сохранить изменения в архиве.

Теперь обратимся к архиву **INI.big** — хранителю незаменимых для «вскрытия» файлов. Для начала пара слов о структуре ini-файлов. Каждый из них состоит из разделов (или, по-другому, блоков), каждый из которых несет в себе параметры той или иной единицы (в зависимости от предназначения самого файла, это может быть юнит, апгрейд, миссия и т.д.). Имя каждого блока складывается из двух слов. Первое отражает то, чему посвящен файл, а второе — название определенной единицы, параметры которой заключаются в этом разделе. Заканчивается любой блок словом **END**. Также он может иметь в себе подразделы (в них объединяются схожие по какому-то признаку атрибуты), оформляют которые тем же способом.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

С теорией на сегодня все, настало время собирать модификацию. Первый мод, который мы создадим, во многом вернет игру к истокам жанра. Игровой процесс при этом кардинально изменится и станет более интересным и оригинальным.

Для воплощения этой идеи в жизнь первым делом сделаем лимит командных очков менее суровым. Находим файл **gamedata.ini** (он хранит в себе общие параметры геймплея) в папке **data\ini** архива **INI.big**. Удваиваем значения параметров **GoodCommandPointLimit** и **EvilCommandPointsLimit** (чтобы их быстро найти, воспользуйтесь поиском — **Edit/Find**), отвечающих за ограничение командных очков при игре, соответственно, за силы добра (**Rohan** и **Gondor**) и нечисти (**Isengrad** и **Mordor**). То же самое проделываем с мультиплеерными ограничителями очков. К ним относятся атрибуты с именами вида **GoodCommandPointsMPX** (соответствуют светлым группировкам) и **EvilCommandPointsMPX** (отвечают за темных), где **X** — число от 2 до 8, означающее число игроков, участвующих в многопользовательской баталии. Это — что касается живых игроков. Осталось только повысить в два раза числа, соответствующие показателям **GoodCommandPointsAI** и **EvilCommandPointsAI**, обозначающим те же ограничения для компьютера.

Отныне вы можете собрать действительно большую армию. Правда, управлять ею в оригинале очень неудобно, так как максимальное отдаление камеры для этого явно не приспособлено. Поменять ситуацию несложно (см. **рис. 1**). В файле **gamedata.ini** присвойте параметру **DefaultCameraMaxHeight** значение в районе **700-800**. Желательно также повысить число, соответствующее показателю



Рис. 1. Управлять столь большим отрядом несравненно проще при сильном отдалении камеры.



Рис. 2. При близком приближении камеры к юниту можно разглядеть даже самую мелкую деталь его одежды.



Рис.3. В оригинале собрать такое войско просто невозможно. В нашем же моде это совсем несложно, как для вас, так и для компьютера.



Рис.4. Такие масштабные сражения с участием сотен воинов теперь — обычное дело.

DefaultCameraScrollSpeedScalar (задает скорость отдаления/приближения камеры), до 1.5, чтобы не приходилось подолгу возиться с камерой. Здесь же, к слову сказать, есть еще один любопытный атрибут — **DefaultCameraMinHeight**. Он отвечает за максимальное приближение камеры (см. рис. 2).

Далее избавимся от обязательного распределения одинаковых юнитов по группам (полезность его весьма сомнительна). Для этого вновь обратимся к файлу **gamedata.ini** и заменим исходное значение характеристики **GroupSelectMinSelectSize** на 1. Теперь вы сможете отдавать приказы каждому отдельно взятому воину.

Следующий шаг на пути создания «классического» мода — это наделение крестьян (они, как известно, состоят на службе только у светлых «рас») традиционными для них обязанностями по возведению разного рода сооружений (а то получается, что здания сами себя строят). В этом нам поможет файл **commandset.ini** (содержит перечень возможных команд для каждого юнита) из все того же каталога **data\ini**. Вставляем в блок **RohanPeasantHordeCommandSet** (несет в себе команды для крестьянина из войска Рохана) следующие строки:

6 = Command_ConstructRohanFarm
7 = Command_ConstructRohanArcherRange
8 = Command_ConstructRohanWell
9 = Command_ConstructRohanStatue
10 = Command_ConstructRohanStable
11 = Command_ConstructRohanArmory
12 = Command_ConstructEntMoot

Поскольку у отрядов Гондора изначально крестьян не имеется (точнее, их «засекретили» разработчики), нужно приписать в раздел **GondorCastleBaseKeepCommandSet** следующую строку:

10 = Command_ConstructGondorPeasant.
После этого вы сможете нанимать крестьян в крепости Гондора (главном здании) по цене 80 золотых монет за человека (см. рис. 3).

Теперь нужно снабдить новоиспеченного юнита командами, соответствующими его статусу. Для этого вставляем в файл новый раздел, поместив его между двумя любыми блоками. Вот как он должен выглядеть:

CommandSet GondorFoundationCommandSet
1 = Command_Guard
2 = Command_Repair
3 = Command_AttackMove
4 = Command_Stop
5 = Command_ConstructGondorFarm
6 = Command_ConstructGondorBlackSmith
7 = Command_ConstructGondorBarracks
8 = Command_ConstructGondorArcherRange
9 = Command_ConstructGondorStatue
10 = Command_ConstructGondorWell
11 = Command_ConstructGondorKeep
12 = Command_ConstructGondorStable
13 = Command_ConstructGondorWorkshop
14 = Command_ConstructGondorStoneMaker
15 = Command_ConstructGondorMarketPlace
End

И вот крестьяне светлых группировок могут возводить любые постройки (при клике мышью на работника вокруг него будут появ-

ляться соответствующие значки). Осталось только снять эти функции с фундамента строений. Для этого прокомментируйте каждую из строк (то есть вставьте в ее начало символ «;», чтобы игра ее не учитывала) за исключением заголовка и слова END следующих блоков: **GondorFoundationCommandSet**, **GondorFoundationCommandSetUpgradedEntMoot**, **RohanFoundationCommandSet**, **RohanFoundationCommandSetUpgradedEntMoot**.

Все эти преобразования сделают геймплей более привычным и захватывающим. В частности, крестьяне, как и положено, превратились из практически бесполезных юнитов в основополагающих, хотя здания они по-прежнему смогут строить только на фундаменте.

Нововведения с работниками никак не коснулись нежити ввиду того, что для нее их попросту не предусмотрено. Наверное, это даже к лучшему: отличия между «расами», не столь существенные в оригинале, стали куда основательнее.



Мы слепили две интересные модификации. Хочется подчеркнуть, что их можно «накладывать» на игру по отдельности или вместе. Пожалуй, даже вариант с совмещением будет оптимальным. Ведь только тогда масштабные войны, практически под копирку взятые из фильма, одно наблюдение за ходом которых доставит игроку немалое удовольствие, станут реальностью. ■

БОЛЬШЕ ДИНАМИКИ

Вторая модификация, которой мы дадим жизнь, сделает игру гораздо более динамичной и увлекательной. Первым делом откройте файл **gamedata.ini**. В нем атрибуту **BuildSpeed** (определяет быстроту строительства зданий и найма юнитов) пропишите значение 1.5.

Затем найдите в файле комментарий-заголовок **BALANCE DATA**. За ним начинается часть файла, насыщенная параметрами, напрямую влияющими на игровой баланс. Все они имеют следующий вид: **#define X Y**, где X — название атрибута, а Y — его значение. Нас интересует первая характеристика из этой части — **ResourceBonusMultiplier** (умножитель прибыли, которую приносит владельцу каждая захваченная территория), значение которой рекомендуется поднять до 20.

Число, соответствующее атрибуту **GENERIC_KEEP_MONEY_TIME** (временный интервал в миллисекундах между автоматическими пополнениями вашей казны с помощью крепости), понижаем до 4000. Значение параметра **GENERIC_KEEP_MONEY_AMOUNT** (размер одного начисления игроку за счет крепости) увеличиваем до 10 (кстати, именно это значение использовалось в одной из ранних версий игры, что отражено в здешнем комментарии).

Кроме того, желательно также расширить лимит командных очков (о том, как этого добиться, писалось выше), чтобы игроки могли сразу нанимать столько воинов, сколько им позволяет казна. Теперь игра станет куда более захватывающей. Скушать за монитором вам не придется ни в один момент игры. Ураганное действие обеспечено!

ЗАМЕНА МОДЕЛЕЙ HL и HL2

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ

E-MAIL: РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

На дворе уже давно 2005 год, а как оказалось, многие геймеры мира сего тешатся ломать голову над вопросом: чего стоит перенести модель из Counter-Strike в Half-Life или наоборот? Вопрос действительно эпохальный — ведь на этих играх выросло уже не одно поколение геймеров. Но чтобы слишком не нагружать и без того ваши опухшие от многочасовой игры головы, я предлагаю сначала серьезно рассмотреть подмену моделей оружия из разных hl-моделей, а потом немного развлечь себя небольшими издевательствами над последним шедевром Valve — Half-Life 2.

ВЕРНЫЙ «КАЛАШ»

Так уж суждено было, что я являюсь ярким патриотом всего отечественного. И отсутствие автомата Калашникова в Half-Life постоянно задевало мои чувства. Но не играть в такую игру по этой причине — глупо, тем более что такое положение вещей очень легко поменять. Я думаю, что у большинства, у кого стоит HL, также имеется и Counter-Strike. Если же второго нет, то вы без труда можете найти множество моделей для него на наших прошлых CD и DVD.

Каждое оружие в игре имеет по три модели: **p_название.mdl** — содержит модель в случае, если ствол «в руках соседа», **v_название.mdl** — эта модель с оружием в ваших руках (руки входят в комплект), **w_название.mdl** — содержит изображение модели, лежащей на полу.

Перед любой заменой создавайте резервные копии всех трех файлов — некоторые модели (старого образца) могут навредить игре, и она не будет загружаться. Теперь поместим в игру «калаш». Вариантов

замены было немного: mp5 — наш выбор. Переходим в каталог **Half-Life\Valve\Models** и ищем модель «пятки». Называется она **9mmar**. Создаем копии файлов **p_9mmar.mdl**, **v_9mmar.mdl** и **w_9mmar.mdl**. Далее копируем на место оригиналов файлы **p_ak47.mdl**, **v_ak47.mdl**, **w_ak47.mdl** с именами **p_9mmar.mdl**, **v_9mmar.mdl**, **w_9mmar.mdl** соответственно из каталога **Half-Life\Cstrike\Models**. Для пушек достоверности лучше еще заменить звуки **hks1.wav**, **hks2.wav** и **hks3.wav** в каталоге **Half-Life\Valve\Sound\Weapons** на **ak47-1.wav** из **Half-Life\Cstrike\Sound\Weapons**.

Результат и радует, и удручает одновременно. С одной стороны, теперь у нас есть любимый «калаш», с другой — убойные характеристики остались на уровне оригинальной mp5 и иногда не совпадает анимация оружия. Оба недостатка легко поправимы при помощи редактора анимации и редактирования нужных скриптов.

Теперь, используя описанный выше метод, вы можете вставить понравившееся вам оружие из любого мода Half-Life и уже с ним пройти эту замечательную игру еще разок-другой.

ПОЛИЦАИ-СВЯЩЕННИКИ

Теперь мы отправляемся в загадочный мир HL2. В нем имеются существенные отличия от первой части. Теперь с самими моделями идет еще и описание их физических возможностей (упругость, масса, материал). Так что заменой только *.mdl-файла уже не ограничиться, придется заменять еще *.phy, *.vvd и *.vtx, где * — имя модели. Но в Half-Life 2 есть и огромный плюс — рядом с каждой моделью лежит одноименный JPEG-

файл, в котором изображена сама модель. Это сильно облегчает поиск нужного ствола.

Поскольку оружие в игре менять мы уже умеем, так что перейдем на персонажей. Ближе всего к началу игры нам встречаются толпы полицейских, их вид внушает страх, но внешне они почти не отличаются ни от охранников тюрьмы, ни от «продвинутых» солдат цитадели. Чтобы разнообразить процесс, предлагаю заменить их на слегка двинутого батюшку. При ближайшем рассмотрении — он выглядит довольно бедно, что очень напоминает нынешнее состояние нашей милиции, а это добавит изюминку в игровую процесс.

Переходим в каталог **..Half-Life2\hl2\Models**, находим все файлы, относящиеся к полицейскому (**Police.***) и делаем их резервную копию. Это файлы: **Police.jpg**, **Police.mdl**, **Police.phy**, **Police.vvd**, **Police.dx80.vtx**, **Police.dx90.vtx** и **Police.sw.vtx**.

Затем находим модель батюшки (**Monk.***) и копируем его файлы в каталог со всеми моделями с новыми именами: **Monk.jpg** — **Police.jpg**, **Monk.mdl** — **Police.mdl**, **Monk.phy** — **Police.phy**, **Monk.vvd** — **Police.vvd**, **Monk.dx80.vtx** — **Police.dx80.vtx**, **Monk.dx90.vtx** — **Police.dx90.vtx** и **Monk.sw.vtx** — **Police.sw.vtx**.

Запускаем игру и оцениваем результат, который получается довольно забавным. Единственное, что несколько напрягает, — это отсутствие у батюшки некоторых «чисто полицейских» штук, например — он никогда не бьет рабочих. Если же результат не устроит — переносим сделанные копии полицейского обратно в ту же папку (с заменой файлов), и все встанет на круги своя. ■



«Калаш» в руке Гордона — как влитой, а главное, цветовая палитра гармонирует. Приставка названия модели: «p_».



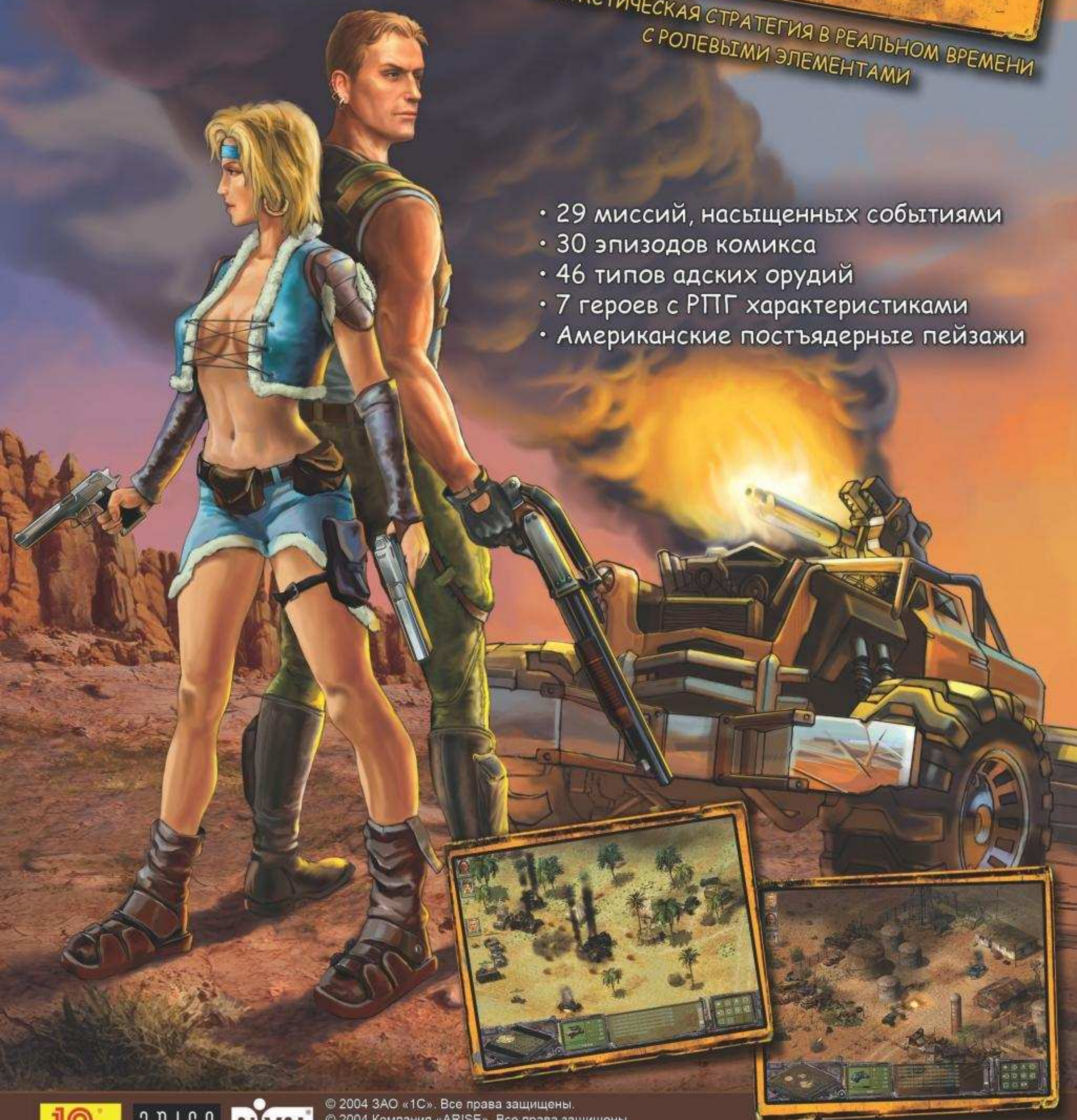
Полицейские в образе священников, «бомжи», довольно забавно себя ведут.

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постядерные пейзажи



СОЗДАНИЕ МОДЕЛЕЙ ДЛЯ HALF-LIFE 2

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

ГРИГОРИЙ ОДЕГОВ АКА [СССР] MONSTER

Наверняка многие из вас уже задавались вопросами, как будет обстоять дело с моделями на новом движке Valve и какие преимущества по сравнению с движком первого Half-Life получат моделлеры второй части. А многих, возможно, взволновал вопрос, насколько усложнился процесс создания моделей для движка Source.

На эти, а также многие другие вопросы мы постараемся ответить в этой статье. Все, что здесь будет описано, тестировалось и гарантированно работает только с лицензионной версией Half-Life 2 и Source SDK. Совместимость с пиратскими версиями не проверялась.

МОДЕЛЬ — НА ЗАПЧАСТИ

Сразу успокою ветеранов, создававших модели для первого Half-Life. Процесс этот изменился незначительно и в основном банально оброс расширениями, которые позволяют улучшить качество выдаваемой картинки. К таким расширениям относятся, например, **bump-mapping**, **ragdoll**, **physbox** и другие. Подробнее их все мы рассмотрим позже. Сейчас нас больше интересует, как сделать модель и какие красоты можно на нее навесить.

Первое, что вам понадобится для создания любой модели, — это редактор трехмерных сцен вроде **Softimage XSI Mod Tool**, **3D Studio MAX** или, в крайнем случае, **MilkShape 3D**. Любая модель, как и в первом Half-Life, состоит из нескольких составляющих. Раньше, как вы помните, это были файлы анимации и геометрии с расширением **smd**, а также файлы текстур, имевшие ограничение в 256 цветов. Теперь дело обстоит немного иначе.

Как и раньше, в нашем распоряжении остались файлы анимации и геометрии. Это, соответственно, **sequence.smd** и **reference.smd**. Первый содержит данные о движении костей скелета модели (анимации), второй содержит данные о самой модели (вершины, треугольники, их соединяющие, координаты наложенных текстур, а также иерархическое дерево суставов, называемое скелетом). Но кроме них добавился еще один файл, который содержит информацию о **collision model**, — он, по замыслу разработчиков, должен содержать упрощенную геометрию модели и предназначаться только для физического движка, обрабатывающего столкновения этой модели с окружающими объектами. Но на деле некоторые моделлеры просто экспортируют копию **reference.smd** в **physbox.smd**. В случае, скажем, с кирпичом это не страшно, но если

модель сложная, то лучше построить для нее упрощенную модель столкновений, иначе тормозить все будет даже на относительно мощных машинах.

Collision model должна быть выпуклым пространственным многоугольником. Например, куб или пирамида — выпуклые многоугольники, а арка — нет. Если модель столкновений не будет выпуклой, то движок доведет ее до выпуклой, чего вам, естественно, не надо. Чтобы достичь той формы **physbox'a**, которая вам нужна, разбейте невыпуклый многоугольник на несколько выпуклых и назначьте каждому из них свою, уникальную группу сглаживания. Тогда все будет так, как вам нужно.

Изменилась и работа с текстурами. Теперь основа движка — **материалы**. **Материалы** — это те же текстуры, только более сложные. Они имеют свои характеристики, например звук, издаваемый при падении объекта, «отделанного» этим материалом, вид частиц, отлетающих от него при попадании пули, и так далее. Материал имеет в себе два графических изображения: саму текстуру в формате **targa (*.tga)** и **карту нормалей**, которая реализует в игре **bump-mapping**. Максимальный размер текстур — квадрат со стороной 2048 пикселей. Поддерживаются и **альфа-каналы**.

Карта нормалей, или **normal-map**, — это изображение, как правило, непонятного синего-розового цвета. Цвет каждого пикселя такой карты содержит информацию о направлении нормали (перпендикуляра) к каждому соответствующему пикселю текстуры **tga**. Карта нормалей рассчитывается из черно-белой карты высот, где каждый пиксель может иметь 256 оттенков серого цвета. Чем светлее пиксель на такой карте, тем выше соответствующий ему пиксель текстуры расположен над поверхностью полигона. Понятно, что длина и ширина текстуры должна быть такой же, как длина и ширина карты высот. Автоматически рассчитать карту нормалей из карты высот помогает специальный плагин для Photoshop, разработанный фирмой **Nvidia** (его вы можете

найти на нашем компакт). Карту высот лучше всего рисовать на отдельном слое, после того как нарисуете текстуру.

После того как текстура и карта нормалей подготовлены и сохранены, наступает время компиляции всего этого в файл ***.vtf**. Это делает утилита **vtf.exe** из набора **Source SDK**. Для того чтобы скомпилировать материал, вам понадобятся файлы с текстурой, картой нормалей и описание особых параметров компиляции. Это описание есть не что иное, как текстовый файл, имеющий имя, совпадающее с именем файла текстуры и с расширением **txt**. Чтобы скомпилировать текстуру, нужно лишь перетащить значок файла текстуры или файла с описанием на значок **vtf.exe**. Либо можно запустить **vtf** на компиляцию через командную строку.

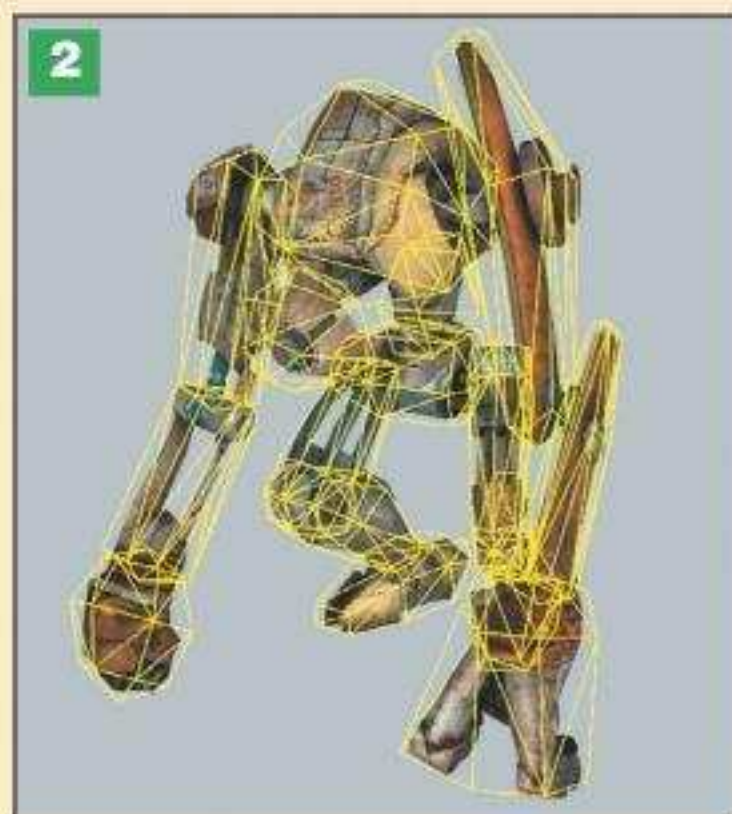
В общем случае текстурирование модели сначала проходит в одном из названных выше редакторов с использованием файлов **bmp** и **tga**. Затем, когда модель уже оттекстурирована и готова к анимации, материалы компилируют. После этого, используя плагин для **3D Studio**, **vtf**-файлы накладывают уже в редакторе и затем анимируют. Этот плагин также можно обнаружить у нас на компакт. При использовании **XSI** такого делать не придется: специальная версия, разработанная для **Half-Life 2**, — **XSI Mod Tool**, — позволяет работать с **vtf** напрямую.

СКЕЛЕТ И АНИМАЦИЯ

В этой статье мы не будем изучать основы анимации. Я коснусь здесь только ключевых моментов и ограничений, наложенных на создание анимации. Как и в первой части **Half-Life**, здесь используется скелетная ани-



1. ■ Карта высот (слева) и карта ее нормалей (справа).



2. ■ Физическая оболочка модели.

мация. Основа этой технологии — **скелет**, состоящий из условных точек — **суставов (джойнтов)**, к которым привязано «мясо» — вершины полигональной модели. Суставы внутри модели образуют **иерархию**. Высший сустав по иерархии абсолютно свободен и не привязан к какой-либо точке пространства. Суставы уровнем ниже привязаны именно к нему. Связь отображается как линия, проходящая от одного сустава к другому. Дочерние джойнты при вращении или перемещении родительского повторяют его движения.

В новом двигателе **Valve** скелет выполняет еще несколько функций. Во-первых, с его помощью реализуется технология **ragdoll**. В переводе с английского это страшное слово означает «тряпичная кукла». Именно благодаря этой системе персонажи после смерти так реалистично падают и раскидывают в стороны руки и ноги. Работа технологии основана на ограничениях вращения суставов так, чтобы соответствовать, например, реальной анатомической подвижности суставов гуманоида или выдуманной подвижности суставов любого другого существа или механизма — это зависит только от вашей фантазии. Ragdoll-система описывается в скриптовых файлах **qc**, о которых речь пойдет позже. Как именно создавать **ragdoll**, в рамках этой статьи рассказать невозможно из-за большого объема материала.

Следующая функция скелета — это создание физически активных, пружинящих элементов. Например, подвеска автомобиля. Характеристики подвески также описываются в компиляционных скриптах **qc**. Каждое колесо анимируется отдельно, после чего для каждой анимации прописываются характеристики сжатия, такие как коэффициент жесткости и др. О создании техники нужна отдельная статья, поэтому подробно рассматривать ее сейчас нет ни смысла, ни возможности.

3



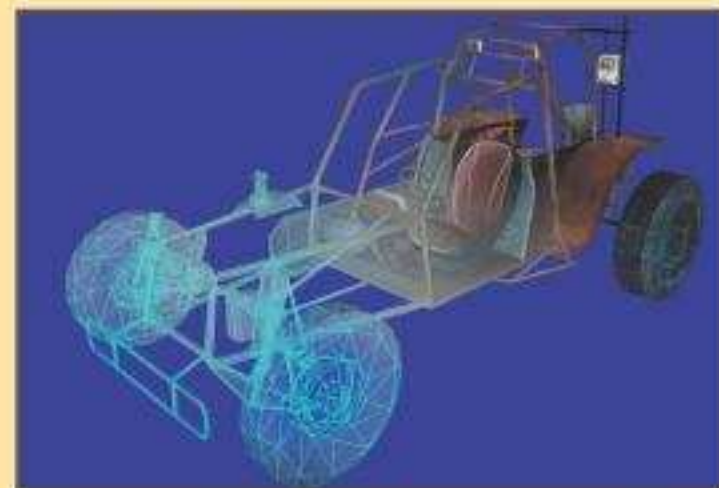
3. ■ Красные точки — это аттачменты.

КОМПИЛЯЦИОННЫЕ СКРИПТЫ

Компиляционный скрипт — это файл с расширением **qc**, в котором описывается информация о модели. Он содержит информацию о директории, хранящей текстуры и файлы анимации, имя конечного файла **mdl**, координаты особых точек — **аттачментов (attachments)**. Этот файл указывается программе **studiomdl.exe** (которая обитает в недрах **Source SDK**) в качестве аргумента (просто значок файла перетаскивается на значок **studiomdl**).

В компиляционных скриптах также прописываются некоторые физические свойства объекта, такие как масса, описывается поведение колес для техники, поведение суставов системы **ragdoll**, свойства используемых материалов и т.д.

Обязательно в скрипте присутствуют имя файла геометрии модели и список файлов анимации. О компиляции мы поговорим подробнее в будущем, подготовим список доступных команд и откомпилируем нашу первую модель.



На основе суставов скелета делаются также особые сочленения, которые могут контролироваться движком игры. Они называются **controllers**. Это особые суставы, анимация которых может проигрываться и останавливаться в произвольном порядке. Так еще в первом **Half-Life** был сделан пулемет вертолета «Апач»; во второй части так сделана стрелка спидометра «багги». В общем-то, на том же принципе сделан и поворот колес — философия та же, только немного другая реализация. Но мы не будем вдаваться в подробности программирования.

Если при компиляции скелет в файле геометрии модели не совпадает с данными о скелете в одном из файлов анимации, то компилятор выдаст ошибку. Не совпадать может количество джойнтов, их иерархия и расположение в пространстве. Поэтому будьте внимательны. Не изменяйте скелет на этапе создания анимации.

РЕЗУЛЬТИРУЮЩИЕ

Основываясь на том, что вы уже знаете, мне хотелось бы остановиться на некоторых элементах моделирования. Во-первых, максимально возможное количество треугольников на модель — 25 000. В этот предел необходимо укладываться в любом случае. В среднем же в игре ни одна модель не имеет больше 7000 полигонов. Максимальное количество суставов — 256. На количество используемых материалов ограничения нет.

Я упоминал об особых точках — аттачментах. Это «служебные» точки модели —

4



4. ■ Кости катера. Все они привязаны к одной центральной — родительской.

они доступны для программиста, пишущего код будущего мода. Как правило, к этим точкам привязывают спрайты выстрелов или положение моделей оружия, если речь идет о моделях людей, которые будут держать это оружие в руках (так сделано в **Counter-Strike**). Но программист может привязать к этой точке все, что угодно.

Также обратите внимание на то, что созданная вами техника может иметь только четыре колеса. Другое количество колес техники может быть реализовано программистами в процессе создания мода.

Модели в **Half-Life 2** делятся на четыре вида. Это обычные модели интерьера, призванные детализировать уровень и как-то реализовывать физику (раскалывающийся арбуз — это пример такой модели). Второй вид моделей — это действующие персонажи, враги, турели и прочее. Почти все они имеют **ragdoll** и несколько десятков анимаций, отражающих их действия. Эти модели в движении описываются отдельными классами и часто имеют свой ИИ.

Третий вид — это модели оружия. Они делятся на три вида. Первый — модель, которую вы видите на экране. Она является максимально детализованной и содержит анимации выстрела, перезарядки и т.д. Второй — модель, которую персонаж держит в руках. Она минимально детализована, потому как малозаметна, и таких моделей на одной сцене может присутствовать много.

Третий вид — это модель, которая лежит на полу, и ее можно подобрать. Она также минимально детализована, чтобы не отличаться от той, которую модель персонажа держит в руках. Наконец, четвертый вид моделей — это техника. Наиболее сложный по реализации, но интересный вид моделей. Создание техники — весьма кропотливый и долгий труд. Компиляционный скрипт такой модели может занимать несколько страниц формата A4 десятым шрифтом.

На этом вводный материал для начинающих моделлеров исчерпан. В ближайших номерах мы планируем рассмотреть процесс создания модели в редакторе **Softimage XSI Mod Tool**. ■

КОСМИЧЕСКИЙ КВЕСТОСТРОЙ

ВЛАДИМИР БОЛВИН

ЧАСТЬ 2

СОЗДАНИЕ КВЕСТОВ ДЛЯ КР2

Спросите любого директора рынка, и он подтвердит — за базар нужно отвечать. В прошлый раз мы анонсировали текстовый квест для «Космических рейнджеров 2», который делаем под руководством разработчиков из Elemental Games. И обещали, что некоторые моменты изготовления квестов будем рассматривать на примере тестовой бета-версии, которая выкладывалась в прошлый раз на диск. Выполняем.

Однако необъятное никак не может уместиться в рамки строго ограниченных журнальных страниц. Сегодня мы поговорим только об основном элементе, формирующем логику квеста, — переходах. И покажем, как они используются на конкретных примерах. Вся основная масса подробнейших комментариев по каждому этапу создания игроманского квеста ждет вас на нашем диске.

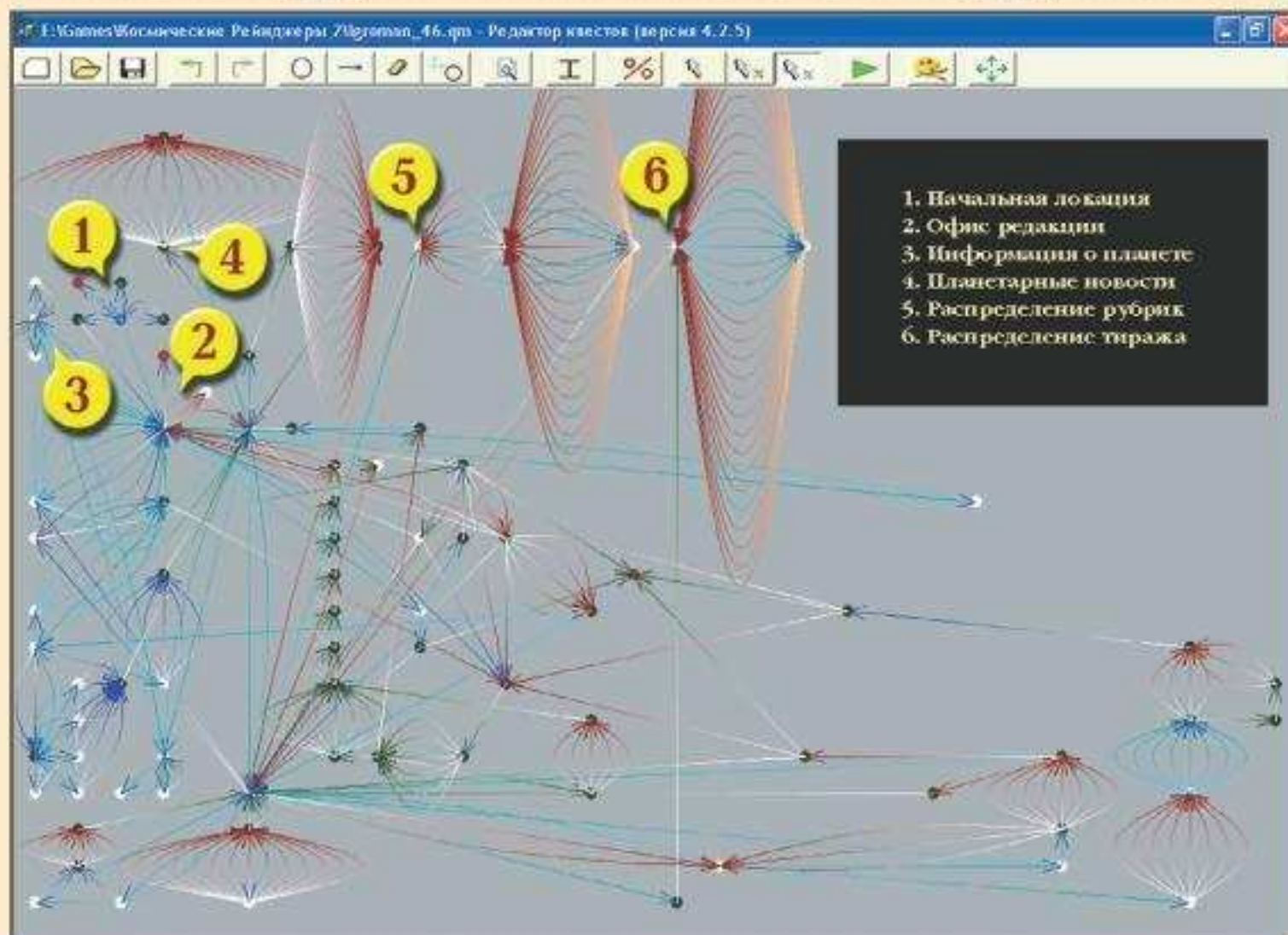
ВСЕ НА ВЫБОРЫ!

В реальной жизни все мы постоянно сталкиваемся с проблемой выбора — что купить, какие брюки надеть, пойти сегодня в школу/институт или сказать больным. В самом простом случае выбирать приходится одно из двух возможных действий. Можно, например, пойти в кино и посмотреть самый крутой турецкий блокбастер российского производства. А можно не пойти и ограничиться только изучением рекламы по телевизору.

Вопрос поставлен так: или — или. Обычно жизненные ситуации богаче возможностями. К примеру, можно еще купить DVD и оценить режиссерский замысел, лежа на собственном диване. Этот выбор ставит новую дилемму: приобретать лицензионный диск или «полный гамбец» за 100 рублей. Причем тут же появляется новый вопрос — «где брать» — с таким количеством вариантов, что мама не горюй. Цепочку можно продолжать бесконечно.

В текстовых квестах КР 2 игрок тоже все время что-то выбирает. Тут все возможные варианты ему подкидывает разработчик квеста. Как это делается, разберем на примере игроманского квеста. Как вы помните, игрок прилетает на спутник планеты гиганта — Пузилэнд, где ему предстоит занять кресло главного редактора журнала о компьютерных играх.

Запустите редактор TGE и откройте файл логики **Igroman_46.qm**. Как и в любом текстовом квесте, действие начинается с начальной локации. В хитросплетениях слож-



■ Графическое представление логики игроманского квеста в редакторе TGE. Отдельные достопримечательности помечены цифрами.

ного рисунка логики квеста порой нелегко разобраться даже создателю. На помощь приходит система поиска. Найдите на панели инструментов кнопку **Навигация**. Ее пиктограмма по внешнему виду напоминает знакомый значок **Предварительный просмотр** из Word. В диалоговом окне установите флажок **Локация** (отмечен по умолчанию). В поле **Номер** введите цифру 60 и нажимайте кнопку **Выполнить**.

Курсор мышки будет перемещен к начальной локации игроманского квеста. Система поиска может отыскать любую локацию и переход, но только в том случае, если вы знаете их номера. Если навести курсор на интересующий объект, на экран выводится информационное окно. В правом верхнем углу указано условное обозначение локации или перехода (например, L60 или P325). Само собой, когда вы будете делать собственный квест, номер начальной локации будет, скорее всего, другой (зависит от ее расположения на рабочем поле редактора).

Сразу по прибытию наш рейнджер попадает в первую переделку. Водитель такси самым наглым образом требует плату за проезд. Возможные варианты действий игрока организованы в виде переходов:

— заплатить водителю 500 кредитов, чтобы отстал;

— давить на его совесть, напомнить о своих заслугах в боях с доминаторами;

— разжалобить рассказом о тяжелом материальном положении;

— решить вопрос ударом в левое ухо водителя;

— прочистить кулаком правое ухо жадины.

ОРГАНИЗАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

Максимально возможное число переходов, одновременно появляющихся на экране, — 8 штук. Мы использовали только 5. Каждый из переходов двигает историю в каком-то своем направлении. А вот результативных всего 3. Рассмотрим подробнее.

1. Если геймер решает платить, то с его игрового счета снимается 500 кредитов, после чего он попадает в офис редакции, где приступает к обязанностям главреда. То есть этот переход (P242) соединяет начальную локацию (L60) с офисом (L1). Для изъятия денег у рейнджера используется параметр квеста (организация локаций, параметров и переходов рассматривалась в первой части статьи). Чтобы изменить значение любого заданного параметра, наводите курсор на переход и нажимаете правую кнопку мыши (далее ПКМ).

Обратите внимание: напротив параметра «Деньги игрока» стоит «-500». Количество

забираемых кредитов регулируется ползунком от минимального до максимально возможного значения. Выделите параметр. Справа появятся его характеристики. Как видите, у рейнджера имеется 20000 кр. Эта сумма задана нами в «Общей информации квеста» (вызывается кнопкой «I» на панели инструментов). Она используется только в тестовых целях. В игре ее заменит реальная наличность геймера.

2. Одинаково безрезультатно заканчиваются попытки разобраться с водителем по-хорошему. Ни боевые награды, ни жалобы о голодающих детях не помогают. И не могут помочь, поскольку оба перехода (P243, 245) организованы одинаковым образом, через пустые локации. В каждом случае рядом с начальной создавалась еще одна локация (L61, 62). Откройте любую из них (правой кнопкой мыши). В окне **Редактирование локации** установлен флажок **Локация пустая**. И правда — в ней нет описания!

Такие локации используются в качестве перевалочного пункта. В них не задают никаких вопросов. Они используются только для связи. Из них переправляются по одному из разрешенных путей автоматически. В нашем случае из каждой пустой локации выходит по одному безусловному пустому переходу, которые ведут обратно в начальную локацию. Откройте, например, переход P243. Обратите внимание — текст вопроса отсутствует! Именно об этом говорит слово «пустой» в названии переходов такого типа. Игрок не может их выбрать, поскольку ссылок на них в игре нет. Эти переходы выполняются немедленно, как только геймер на них попал. Чтобы объяснить ему, что происходит, мы добавили сообщения, которые выводятся на экран в момент выполнения перехода.

3. Удар с правой руки действует на водителя сокрушительно. Однако заканчивается в провальной локации (L63). Само собой, выходов из нее нет. На этом месте квест заканчивается. Геймер возвращается в космос к доминаторам несолоно хлебавши.

4. Удар с левой, как и в первом случае, ведет в офис (L1). Но при этом денег пла-

тить не надо. Переходы организованы через пустую локацию (L64).

Как видим, результативны только 3 перехода. 2 заканчиваются успехом, 1 провалом. Однако если бы мы использовали только их, выбор стал бы слишком очевидным. Поэтому добавлено еще два безрезультатных, но забавных варианта.

В игре все развития показываются геймеру по определенной схеме. Она установлена ползунком **Порядок показа** в окне свойств каждого перехода. Иначе ссылка на каждый переход могла бы менять свое положение случайным образом.

УСЛОВНОСТИ ПЕРЕХОДНОГО МОМЕНТА

Все разобранные переходы были безусловными и имели флажок **Неограниченная проходимость**. А значит — выполняются всегда. Ими можно обойтись, если выбор вариантов невелик и к тому же однозначен («да» или «нет»). Но если какие-то действия игрока должны вызывать разную реакцию, в зависимости от обстоятельств используют несколько однотипных переходов. В свойствах каждого заполняется строка **Логическое условие**, вводится одно или несколько неравенств. Игра проверяет условия переходов, и если в каком-нибудь из них все условия выполняются (являются истинными), развитие направляется по этому пути.

Неравенства могут быть как простыми (сравнение параметров), так и сложными (содержать длинные выражения). Например, в зависимости от того, сколько раз подряд чихнул дедушка, наступают разные события. Если 1 — ему говорят «Будь здоров»; 2 — дают носовой платок; 3 — дедушка умирает от инсульта. В этом случае нужно создать параметр, в котором будет вестись подсчет каждому чиху (например, [p1]), и увеличивать его значение на 1 каждый раз, когда у деда засвербело в носу. А в переходах проверяется количество чихов. В этом случае из локации будут выходить 3 перехода с условиями:

- [p1] = 1 (желаем дедушке здоровья);
- [p1] = 2 (ищем носовой платок);
- [p1] = 3 (заказываем венки и музыку).

Примерно так организован просмотр еженедельных «Планетарных новостей». Из кабинета главреда игрок может отправиться по ссылке «Смотреть «Планетарные новости» (P7). Она ведет в пустую локацию (L40), из которой выходят 2 спорных перехода. В обоих проверяется значение параметра «Недели». Если игрок на этой неделе зашел почитать новости первый раз — он перебрасывается в пустую локацию (L86), из которой выходит масса переходов с содержанием новостей (с P123 по P139). Их стрелки в редакторе напоминают китайский фонарик. Если же не первый, то ему будет показан выпуск, который он уже посмотрел на этой неделе.

Переходы с содержанием новостей выбираются случайным образом. Никаких алгоритмов это не требует. Просто все пе-

Графические обозначения

Локации:

- Начальная
- Обычная
- Успешная
- Провальная
- Пустая

Переходы:

- ← Пустой спорный без вопроса
- ← С вопросом
- ← С вопросом и текстом сообщения
- ← Спорный с вопросом

■ Обозначения различных элементов логики квеста в редакторе TGE.

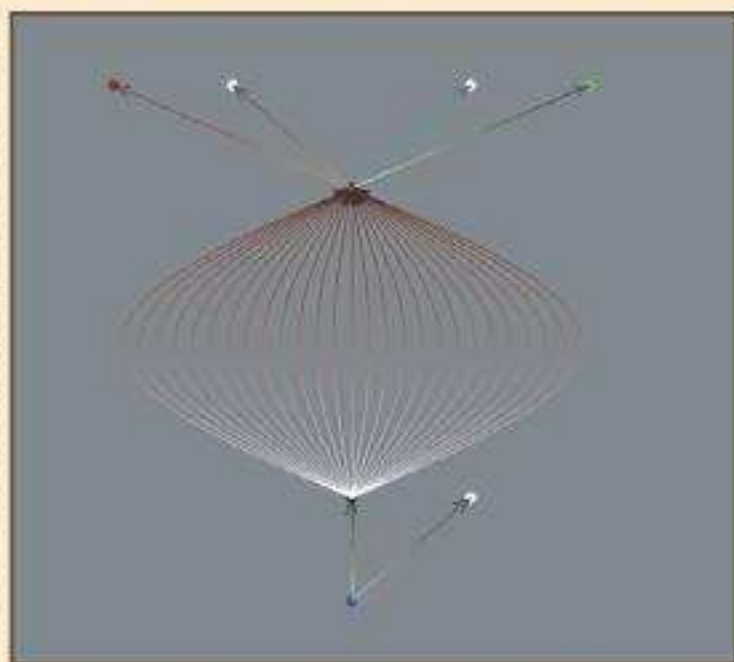
реходы имеют одинаковый приоритет и при одинаковых условиях выбирается первый попавшийся. В тестовой 46-й версии квеста задействованы не все (только 8). Остальные планировалось подключить позже. Поэтому в поле неиспользуемых переходов можно увидеть странное неравенство $2 > 3$. Поскольку оно не выполняется никогда, то и в игре до поры до времени такие переходы ни за что не сработают. После наполнения содержанием можно будет просто удалить эту «заглушку», и переход добавится к общему количеству случайных вариантов. Удобно для временного отключения.

Если в квесте содержатся большие формулы, в которых задействовано много меняющихся параметров, то на все нужды их может не хватить. Количество ограничено (24 для первых КР и 48 для КР 2). В этом случае можно использовать одни и те же параметры несколько раз. Только снова пускать их в оборот можно лишь после того, как они выполнили свою основную функцию и больше не потребуются. Кроме того, максимальная величина параметров «двойного» назначения должна устанавливаться по самому большому значению из возможных. Дело в том, что, достигнув максимума, параметр больше расти не будет, сколько ни прибавляй.

Для вывода на экран игровой статистики используются фигурные скобки. Это могут быть как отдельные параметры, так и длинные выражения. Как это делается, можно посмотреть, например, в локации L54.

■ ■ ■

Вот и закончилась наша экскурсия по текстовым квестам КР. Все, что мы успели рассказать, — капля в море. Тема настолько интересна, настолько и обширна. Если хотите узнать больше, почитайте руководство, которое находится в папке с редактором TGE. Кроме того, на нашем диске вы найдете подробнейшее техническое описание игроманского квеста. Разобраться, как работает та или иная его часть, будет несложно. А там и до создания собственных миров рукой подать! ■



■ Из одной локации может входить и выходить до 50 переходов. Их стрелки образуют фигуру, похожую на китайский фонарик.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОР: АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ, ВЛАДИМИР БОЛВИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDU@IGROMANIA.RU



МУСКУЛИСТОЕ 3D

Где взять: Купить или скачать бета-версию с сайта www.catoolkit.com. На нашем DVD — несколько симпатичных демороликов.

Возможности: 30%

Компания **Character Animation Technologies** выпустила в свет новый пакет для деформации мускулатуры игровых персонажей и импортирования ее в различные игровые движки. Программа **CATMuscle** может быть использована как самостоятельно, так и в качестве дополнения для **Character Animation Toolkit**.

Описывать возможности утилиты можно до бесконечности, но если обращать внимание только на основные пункты, то в глаза бросается следующее:

- работа с «мускульным» скелетом путем предварительного определения характеристик отдельных звеньев тела;
- фантастически плавная (без всяких преувеличений) анимация кожи, натянутой на скелет. Имеющиеся аналоги, позволяющие добиться столь же качественной анимации дермы, стоят значительно дороже;
- ну и самое главное, о чем уже упомянули: это свободный экспорт итоговой модели в основные игровые движки современности. Уже за это разработчикам можно ставить памятник. Не надо дополнительно оптимизировать модели персонажей в сторонних программах, дорабатывать на предмет избытка/недостатка полигонов. Просто жмете пару кнопок — и вот уже моделька готова для помещения в ту или иную игру.

Программу можно купить в виде плагина для шестого или седьмого «Макса». Цена для столь функциональной утилиты — невысокая. Всего \$450. Ну и не забывайте, что бета-версия совершенно бесплатна и весьма функциональна.

ВЕРДИКТ: Отличная утилита для всех моделлеров, которые работают над играми жанра 3D-RPG и 3D-action. Реалии заставляют максимум внимания уделять реалистичности персов. Создатели игр других жанров могут еще год-два жить спокойно.

Ну и, конечно, все модотворцы и просто любители 3D-моделирования — тоже попробуйте программу. Работать в ней просто, а некоторые возможности позволяют сэкономить массу времени. В «Максе» вы будете добиваться подобных эффектов часами, а тут нажал кнопку — и все готово.

В качестве бонуса мы выкладываем на наш DVD 27 красивых видеороликов, при создании которых были использованы технологии CATMuscle. Зверские динозавры, веселые гномы и пингвины... Демонстрация скелетной составляющей технологии — в роликах про ниндзя. Не пропустите!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

DARKBASIC PROFESSIONAL

Где взять: Распространением программы занимается локализатор — компания «МедиаХауз». Приобрести можно во всех торговых точках компании, включая интернет-магазин — <http://store.mediahouse.ru>

Возможности: Ограничены только техническими характеристиками самой программы.

DarkBASIC Professional усилиями компании «МедиаХауз» стал ближе широким кругам создателей компьютерных игр. Лицензионный диск с этим замечательным инструментом по созданию игр (как в домашних, так и корпоративных условиях) уже в продаже.

На диске проживают русская и английская версии программы за номером 1.055 (отличающиеся устойчивой работой), масса обучающих материалов и библиотеки с игровым контентом, в который, помимо качественных текстур (более 600), входит множество готовых 3D-моделей (более 900). Любой объект можно использовать по своему усмотрению, в том числе и в коммерческих целях.

Никаких проблем с Интерполом по поводу авторских прав не будет. Программа уверенно обрабатывает большинство самых распространенных графических форматов, включая самый перспективный на сегодняшний день — DDS. Поддерживает файлы .3ds (и .x), в которые умеет экспортировать 3D-графику любая версия 3DS MAX (и множество других кузниц трехмерной графики).

Более того, в распоряжении девелоперов окажутся встроенные 3D-примитивы — для построения простейших вещей не нужно каждый раз загружать 3D-пакеты. Однако привязка к этим распространенным 3D-форматам имеет оборотную сторону. Оба не поддерживают скелетную анимацию.

Управление фреймовой анимацией обеспечивается в формате AVI. В комплект поставки входит набор анимированных моделей, у которых имеются все самые необходимые фазы виртуального бытия (атака, смерть, бег, спокойный шаг и так далее). Кстати, многие модели представлены в низком и высоком разрешении. Какую использовать — решать вам в зависимости от типа создаваемой игры (стратегия, RPG или экшен).

Для добавления в игру разнообразных эффектов очень пригодятся такие возможности DarkBASIC Pro, как поддержка альфа-канала, направленного освещения объектов, зеркального отображения (Mirror), растяжения (Stretch), размывания (Blur), затухания (Fade) и других. В игре можно использовать ландшафтные преобразования, погрузить уровни в туманную дымку.

Программистов порадует широкий набор поддерживаемых типов данных в новой версии DarkBASIC Pro. Среди них: булевы, целочисленные, вещественные, byte (байт), word (слово), dword (двойное слово), константы, строки, пользовательские типы, функции, унифицированные массивы (связанные списки, очереди, стеки) и некоторые другие.

Программа использует процедуры DirectX 7.0 (да, на дворе уже DirectX 9.0, но что вы хотите за 1400 рублей). Полностью совместима с Windows XP.

Изготовленную игру можно упаковать в один EXE-файл (со всеми текстурами и моделями).

ВЕРДИКТ: Отличный программируемый конструктор компьютерных игр для тех, кто пока не готов собирать полноценную команду разработчиков. К сожалению, в новой версии не удалось до конца избавиться от некоторых старых болезней.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

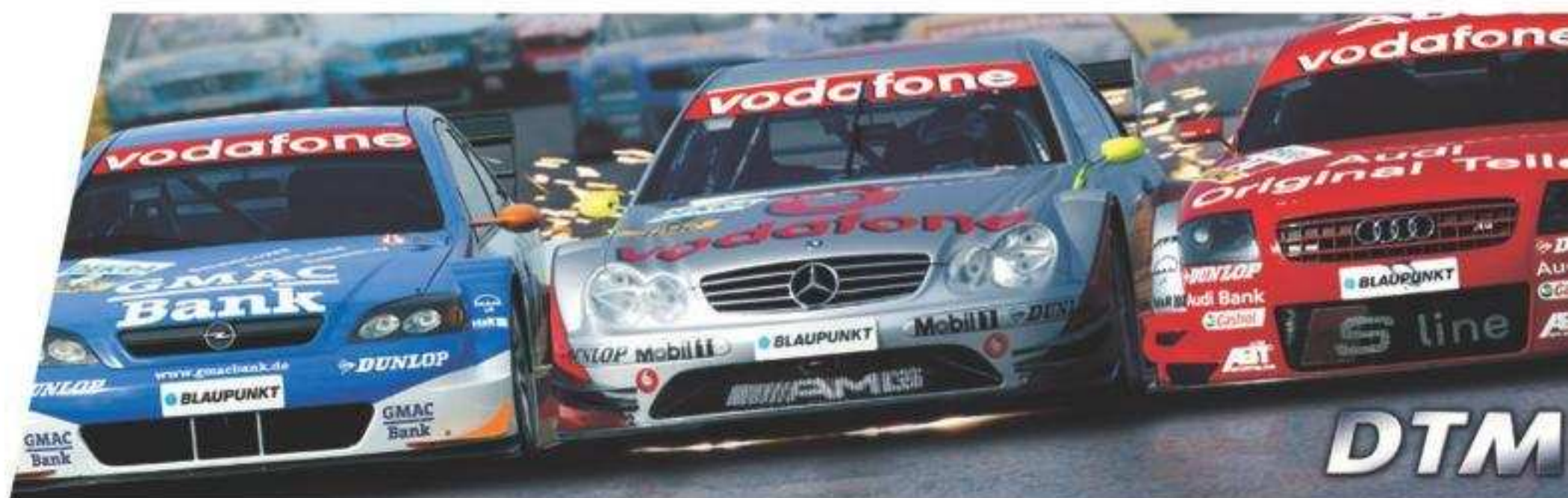
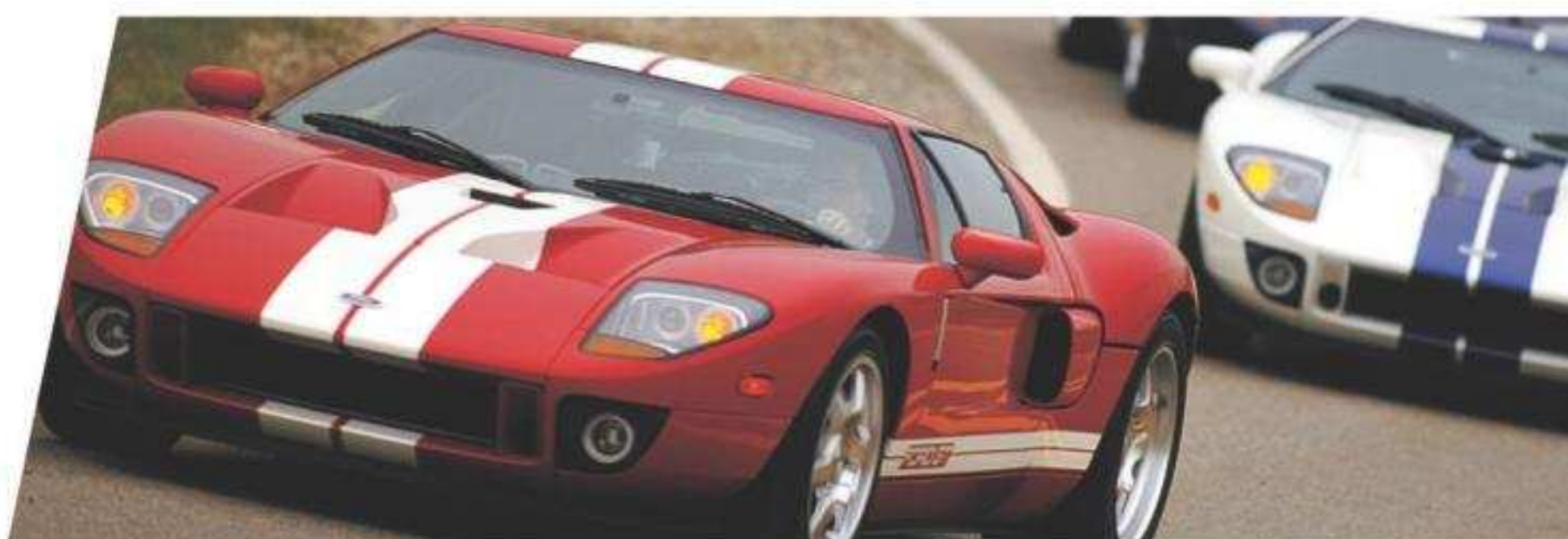




TOCA

RACE DRIVER™ 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR



БЕСПЛАТНЫЕ ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ

НИКИТА АРТЕМОВ, ВЛАДИМИР БОЛВИН

На пути людей, которые не хотят ничего делать, всегда лежит куча неразрешимых проблем. Что-то мешает им писать книги, танцевать на сцене, сниматься в кино и, само собой, разрабатывать компьютерные игры. Зато во всем они разбираются гораздо лучше, чем те, кто занимается этим профессионально. Стоит начинающему обнародовать замысел компьютерной игры на каком-нибудь форуме, как тут же ему объяснят, почему ничего не получится.

В первую очередь сомнение вызывает способность создать собственный 3D-движок. Хотя, как вы уже поняли, напрягаться по этому поводу нет нужды. Высококласные специалисты, приверженцы идей программного обеспечения с открытым кодом (**Open Source**), делают игровые 3D-движки и раздают их желающим бесплатно. В чем же фокус и почему, например, за движатель Unreal 2 просят \$700 000? Разница между коммерческими и бесплатными игровыми моторами, конечно, есть.

Словосочетание «игровой движок» (Game Engine) подразумевает под собой целый комплекс прикладных программ. Грубо говоря, все части кода, написанные программистами при разработке игры, являются компонентами игрового движка. Игровой процесс (геймплей) определяется функциями, реализованными в этих программах. И

катится он по ним, как трамвай по рельсам. Хотите получить новую игру? Извольте прокладывать новые рельсы, то есть переписывать программы. Как правило, геймерам такая роскошь недоступна. Даже если они умеют программировать.

Модели иногда добавляют какие-то фишки с помощью встроенного в игру языка программирования через скриптовые сценарии. Можно подкрутить некоторые параметры функций движка, чем с удовольствием пользуются читеры (увеличивая, например, количество денег у игрока). Однако серьезные изменения геймплея невозможны без вмешательства в исходный код игры. И тут начинаются серьезные проблемы. Во-первых, не каждая игровая компания решается код обнародовать. Во-вторых, далеко не каждый может разобраться самостоятельно в огромном количестве функций движка. А другого пути часто нет, поскольку отсутствует справочная информация и техническая поддержка (спросить не у кого). В-третьих, как правило, публикуют исходный код уже технически устаревших движков (например, Quake II, III).

Что же остается начинающим разработчикам?

1. Купить право на использование современного движателя от известной компании (лицензировать движок). К нему прилагается справочная информация и поддержка производителя. Однако это удовольствие не из дешевых.
2. Разработать свой собственный движатель. Выход, конечно, но для этого требуется много усилий и высокая квалификация в программировании.
3. Использовать один из бесплатных движков, наиболее подходящий по своим возможностям. Как правило, к ним имеется кое-какая дополнительная информация и поддержка.

Если есть деньги и время — выбор делают в пользу собственной разработки. А если нет ни того, ни другого, предпочтительней последний вариант. Иногда получается очень неплохо. Например, всем известная игра **Project Nomads** (в России продавалась под названием **Проект «Бродяги»**) сделана на бесплатном **Nebula Device**. Движки, представляемые сегодня вашему вниманию, тоже имеют очень хороший потенциал. Все

они сделаны по принципу **Open Source**, то есть исходный код открыт для любых модификаций.

OGRE

www.ogre3d.org

Движок разрабатывается не первый день. Первая рабочая версия вышла в 2002 году. За это время его смогли по достоинству оценить как разработчики-любители, так и профессионалы (на нем изготовлено несколько коммерческих продуктов). Поэтому неудивительно, что к нему прилагается богатый набор документации, а в Сети найдется немало примеров и уроков. Идея **Open Source**, свободное распространение исходного кода, позволяет работать над движком большому количеству программистов. В результате чего он приобретает новые возможности, в числе которых независимость от использования **3D API** (можно выбирать и **DirectX**, и **OpenGL**) и поддержка трех операционных систем (**Windows**, **Linux** и **Mac OSX**). OGRE позиционируется как графический движок. То есть создателей интересует, прежде всего, вывод на экран красивой картинки. Однако нужды игроделов не остаются без внимания. Например, в документации показана интеграция с **Ode** (физической библиотекой).

Движок поддерживает компиляторы **Visual C++ 6** и **Visual C++.Net**. Для работы в **Linux** и **Mac** применяется **gcc 3+**. Если в игре будет использован **DirectX**, необходимо предварительно установить **DirectX SDK** (можно скачать с сайта **Microsoft**).

Этот движок отличается широкой поддержкой разнообразных графических форматов. Помимо стандартных, можно использовать объемные, сжатые текстуры и cubemaps. Много плагинов, которые позволяют импортировать в него 3D-модели из различных пакетов 3D-графики (**3DS Max**, **Maya**, **Milkshape3D**, **Blender** и **Wings3D**). При этом можно использовать как фреймовую, так и скелетную анимацию.

Для создания небольшой игры в состав движка включены все необходимые стандартные классы управления сценой. Игровые ресурсы можно паковать в архивы **RK3** и **ZIP**.

ВЕРДИКТ: Разработка на основе движка коммерческих игр говорит о большом потенциале OGRE. У движка множество пользователей. Есть к кому обратиться в случае возникновения проблем. Наверняка их кто-то до вас решал или, по крайней мере, знает, как обойти. Большое количество справочной информации и примеров позволяют освоить движок даже начинающим. Это отличный вариант для разработки игры при отсутствии финансов на покупку коммерческого engine.



Ландшафты в OGRE выглядят неплохо.



Уровень формата Quake III, загруженный в OGRE.

IRRlicht

www.irrlicht.sourceforge.net

Этот игровой движок пожаловал к нам из Германии. Продвигает его фактически один человек. Развивать движок в одиночку, сделать его полностью бесплатным и выложить весь исходный код — на такое способен далеко не каждый. Хотя до финальной версии Irrlicht еще далековато, на нем уже можно делать серьезные игры. В движке имеются все необходимые для этого функции. Рендеринг выполняется через OpenGL или Direct3D (с поддержкой DirectX9.0). Присутствует и софтверный режим. То есть все будет отрисовано собственным программным визуализатором, который в эру больших аппаратных возможностей видеокарт практически не используют.

Стенсильные тени, лайтмэпы, системы частиц, пиксельные и вертексные шейдеры — все включено в Irrlicht. Можно делать игры как под Windows, так и для Linux — поддерживаются обе платформы. Программирование осуществляется через Visual C++ или gcc 3+ (под Linux). Модели напрямую импортируются из форматов .OBJ, .3ds (один из самых распространенных форматов 3D-графики), .ms3d (формат Milkshape 3D), .md2 (формат движка Quake). Автор утверждает, что если понадобится загрузка моделей из какого-то экзотического формата, то достаточно ему написать, и он постарается вам помочь.

Движок способен работать с .bsp от Quake III, так что у желающих изготовить коридорный экшен есть возможность создавать карты в редакторе QERadiant. Однако в этом случае при попытке продать такую игру к вам могут возникнуть претензии у id Software. Отсутствие встроенной физики с лихвой заменяется примерами интеграции свободно распространяемых физических движков, таких как Ode, Tokamak.

ВЕРДИКТ: Достаточно простой в освоении игровой движок. Подойдет как делающим первые шаги в программировании трехмерных игр, так и опытным командам для создания полноценной игры. Недочетов, правда, хватает, но к следующему релизу многие проблемы будут исправлены.

GRAPHICWARE ENGINE

www.graphicware.com

Этот движок вышел недавно. Ни уроков для начинающих, ни подробной документации по нему нет. А без этого новичкам разобраться с ним будет сложно. Скрипты пишутся через достаточно известную и распространенную скриптовую систему Lua. Движок построен по модульной системе. Пока в наличии имеются следующие модули: шейдерный, модуль ввода (предназначен для работы с такими устройствами, как клавиатура, джойстик), физический (не стоит ожидать от него продвинутой физики), скриптовый и сетевой. С появлением новых версий движка количество поддерживаемых функций, несомненно, будет расти. На данный момент список возможностей GWE



Bump-mapping и стенсильные тени — инструментальный «реалистичности» бесплатного движка Ogre.

не особенно длинен. Поддерживаются: DirectX9c, 32-битный цвет, сжатие текстур, виртуальная файловая система (упрощает обработку архивов). Для работы с движком требуется компилятор Visual Studio .NET 2003, ну и, соответственно, библиотеки DirectX9c. С сайта разработчика можно скачать как полный SDK, так и отдельно файл движка (в виде библиотеки .dll).

ВЕРДИКТ: GWE — интересный движок с хорошими перспективами. Однако отсутствие справочной информации и сервиса, способного помочь начинающим разработчикам, столкнувшимся с той или иной проблемой, пока ограничивает использование новичками этого инструмента для создания современных компьютерных игр. Тем не менее проект развивается, и все еще может измениться в самое ближайшее время.

Отсутствие денег на лицензирование, времени и опыта — на разработку игрового движка — не препятствие для создания собственной игры. На рынке есть бесплатные двигатели, которые обладают весьма серьезным набором возможностей. Стоит ли тратить силы и повторять то, что и так дают безвозмездно? Изобретение велосипеда — занятие, конечно, интересное... и даже в чем-то почетное. Только зачем, если можно сразу сесть и поехать?

Имея готовый игровой движок, думать придется только о механике самой игры! Разве не это самое главное? Мы представили вам

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Компьютерная игра без программного кода — движка — навсегда останется набором идей, текстов и графического контента. Программирование движателя — вероятно, одна из самых сложных фаз разработки. Однако не стоит отказываться от замечательных идей из-за боязни не справиться с этим этапом. Есть альтернативные пути.

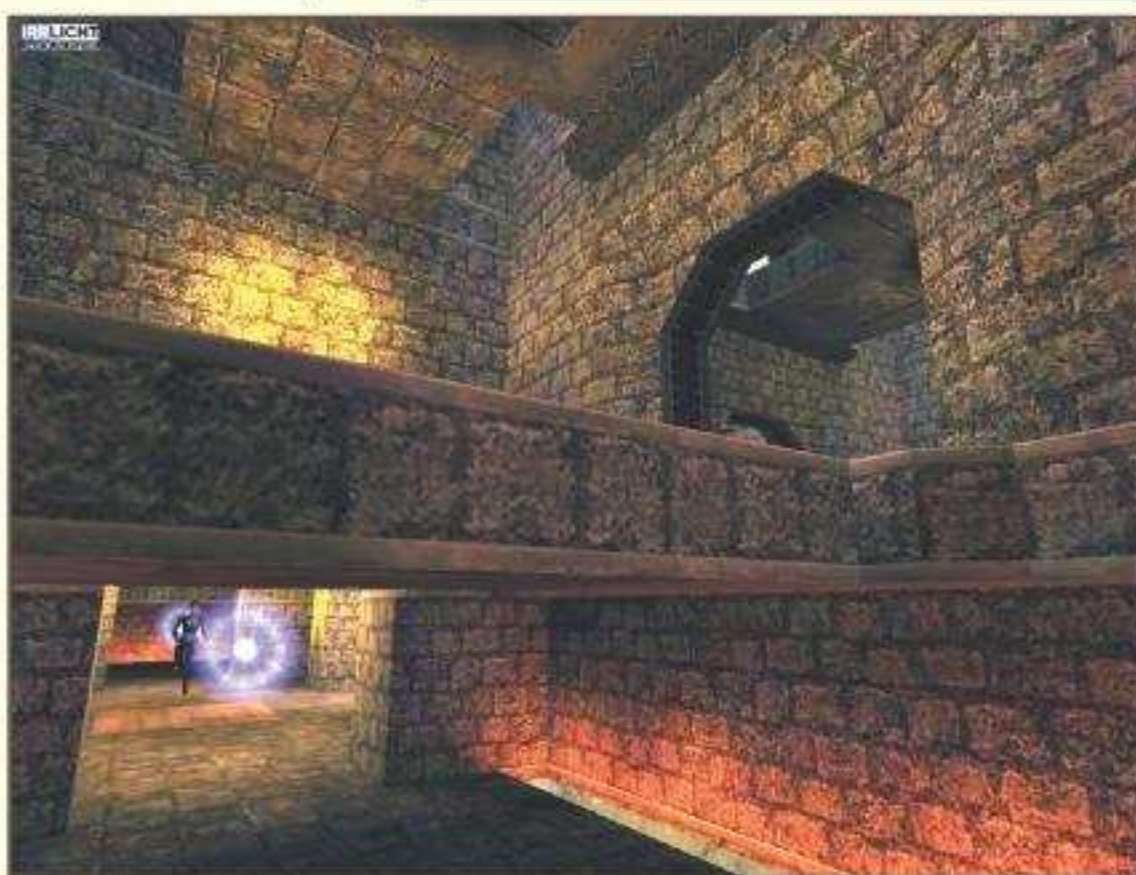
Свободно распространяемые трехмерные движки давно перестали быть чем-то сверхъестественным. И если раньше их качество вызывало сомнения, то сегодня некоторые из них не уступают коммерческим. Наиболее известные, такие как Genesis3D, Nebula Device, GLScene, не раз упоминались на страницах нашего журнала. Но время не стоит на месте. Какие-то движки устаревают и приходят в негодность по технологическим причинам. Другие, постоянно обновляясь, держатся дольше. Но рано или поздно их место все равно занимают новые. Все описанные в данной статье движки можно использовать при создании своих игр, как коммерческих, так и с shareware.

лишь небольшую часть перспективных 3D-движков. В ближайшем будущем продолжим разговор о бесплатных «двигателях», а вы пока осваивайте разобранные и пишите нам на адрес GAMEDEV@IGROMANIA.RU, информируйте, о каких движках вам хотелось бы узнать подробнее.

Бесплатные версии движков ждут вас на нашем DVD. ■



Программа для просмотра моделей в форматах .3ds, .ms3d, .obj, .bsp, .md2 и .x, реализованная на Irrlicht.



Демонстрационный уровень, входящий в комплект поставки Irrlicht.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Я знаю, что 3DS Max — лучшая программа для объемного моделирования, но «Макс» очень сложен. У меня нет времени его осваивать. Есть ли более простые утилиты? Конкретно — я хочу создать трехмерную модель своей квартиры.



Квартира, смоделированная в Cult3D.

Лучшая ли программа 3DS Max, вопрос спорный. Смотря для чего и для кого. Что же касается более простых утилит для моделирования, то их сотни. Выбирай — не хочу! Но раз уж вы сузили требования, то дадим вам один конкретный совет. Такой же конкретный, как ваша квартира.

Используйте для моделирования программу Cult3D. Утилита довольно простая (уж точно проще «Макса») и заточена как раз под создание виртуальных помещений (хотя на самом деле в ней много чего можно сделать). И обязательно загляните в №5 и №6 «Игромании» за 2004 год — там как раз разбиралось, как работать в «Культе».

Мне нужно решить проблему. Я распаковал модели из Aliens vs. Predator 2. Но возможно ли как-нибудь переделать эти файлы *.abc, чтобы их читал 3D Max?

Если бы проблема касалась только игры Aliens vs. Predator 2, мы бы вряд ли стали публиковать ответ на заданный вопрос (ограничи-



Все модели для официальных «волов» игры AVP2 создавались в «Максе».

лись бы комментарием по почте автору вопроса). Уж слишком давно вышел AVP2. Но формат *.abc достаточно распространен и встречается во многих современных играх.

Потому всем, кто об него споткнулся, сообщаем: утилиты для перевода моделей из формата 3D Studio Max в abc-формат и обратно имеются. Одна из них называется 3ds2abc.exe и распространяется вместе с SDK LithTech 1.0 и более поздними версиями.

В обзорах игр часто попадает загадочное словосочетание «мип-маппинг». В «Игровое» вы его тоже часто используете. Я знаю, что это как-то связано с текстурами, но не понимаю как.



В летных симках при наборе высоты для поверхности применяется мип-маппинг.

Частая ситуация. Термин знаком многим, но лишь немногие отчетливо представляют себе, в чем суть мип-маппинга. Давайте разберем на пальцах, чтобы закрыть вопрос раз и навсегда.

Передвигаясь в трехмерном пространстве игры, вы постоянно то приближаетесь к каким-то объектам, то удаляетесь от них. Поскольку объекты состоят из полигонов, покрытых текстурами, графической карте и процессору приходится постоянно эти текстуры масштабировать. Если объектов на экране много, то видюха и процессор загружаются довольно сильно, FPS падает. Если объект рядом с игроком — работа оправдана.

Текстура должна быть сочной, яркой, чтобы игрок понял, что разработчики его не надули. Но если объект далеко, то зачем тратить силы видеокарты и процессора на просчет детализированной текстуры, которую игрок все равно не видит? Выход был найден: надо сделать несколько вариантов текстуры. Для близкого рассматривания — детальный, четкий. Для дальнего — попроще. И как только игрок от объекта отойдет подальше, подгружать вместо четкого менее детализированное изображение.

Все здорово, но вот только это прибавило работы художникам: стало необходимо делать несколько вариантов одной и той же текстуры. Да и объем игр вырос — теперь на компакт нужно было запаковывать почти в полтора раза больше графики. Эту проблему тоже решили. Заставили масштабировать текстуры графические API (DirectX и OpenGL). Теперь при загрузке любого трехмерного уровня текстуры разной степени детализации генерируются автоматически (составляется мип-мап карта уровня). Данный процесс и называется мип-маппингом.

Неоднократно сталкивался в играх со странными форматами данных — Mdl, md2 и даже md3. Что это за форматы и какими программами они обрабатываются?

Данные форматы предназначены в первую очередь для хранения моделей и анимации к ним. В частности, именно в таких фор-



Порой в Mdl-файлах можно обнаружить презабавные изображения.

вать модельки, зашитые в подобные файлы. В самом файле помимо модельки хранятся данные скелетной анимации в несколько нестандартном виде. По сути, это трехмерные кадры, отображающие разные фазы движения персонажа, и для каждого такого кадра в файле есть своя полноценная моделька персонажа.

Казалось бы, зачем такое неудобство — пихать в файл с моделью эту самую модель несколько раз? Не проще ли модельку записать всего одну, но снабдить толковой инструкцией, как ее изменять при различных движениях?! С одной стороны, да, можно сделать так. Файл будет весить заметно меньше, но зато придется дополнительно загрузить процессор просчитыванием анимации, ведь значительно проще вынуть из файла и сразу поместить на экран уже готовую модельку в нужной позе. Что же касается объема, то файлы Mdl, md2 и md3 отлично сжимаются.

Просматривать модельки можно, например, в 3DS Max.

матах сохранены все главные герои, монстры и NPC в играх, сделанных на движке Quake 3. Впрочем, другие движки также используют эти форматы.

Форматы — открытые, то есть никакого специального шифрования не происходит и любой желающий может использо-

Я хочу стать 3D-моделлером и уже начал осваивать 3D Max, но рисовать совершенно не умею. Скажите, есть ли у меня шансы или лучше попробовать себя в других игродельческих специальностях?



Автор этой работы говорит, что начинал рисовать сразу в 3D, не изучая основ изобразительного искусства.

Если вы уже начали изучать «Макс», то должны были почувствовать, что рисовать в 3D — это совсем не то же самое, что делать наброски на бумаге или водить кистью в Photoshop. Тут скорее важно пространственное мышление и умение предугадывать, как будет выглядеть объект через несколько изменений. Художественный же навык не так важен. Но это вовсе не значит, что не нужно учиться рисовать, — а значит лишь то, что моделлером теоретически может стать человек, который никаких художественных школ не кончал. Чаше всего именно так и бывает.

Но бумагу, карандаши и краски все равно обязательно купите: прежде чем начинать моделировать в 3D-программе, лучше сначала сделать прикидки на бумаге. Чтобы потом не пришлось все переделывать с нуля.

Вопрос месяца

Я прочитал в интернете, что боты для FPS не все одинаковые. Так ли это на самом деле, и если да, то чем различаются разные виды ботов?

Теоретически, можно выделить множество видов ботов. Например, умеющих собирать на уровне различные бонусы и не умеющих, использующих альтернативные виды стрельбы и не использующих. Самое глобальное разделение — боты внешние (создаваемые моделами) и встроенные боты (делаются разработчиками). Но в данном случае, подозреваю, спрашивалось о трех основных классах ботов, разделение на которые принято в среде модостроителей.

1. Artificial Idiot — столь грубо принято называть ботов, поддерживающих все режимы игры данного FPS. Если разработчикам, что называется, было лень заточивать компьютерных болванчиков под каждый вид геймплея и детально прописывать каждому боту путь для каждого левела, то они на скорую руку приготавливают Artificial Idiot, умеющего самообучаться на уровне, и делают вид, что так и нужно. Типичный пример — «внешние» боты для Quake. В DM они играли отлично, но вот резать с ними, например, в CTF было категорически невозможно.

2. DM-opponent — бот, умело заточенный под DM-баталии. Создать такого непросто.



Необходимо детально прописать точки взайфайнда, чтобы бот не тыкался в стены, а умело перемещался по уровню, подлавливая игрока в самых неожиданных местах. Причем необходимо не только правильно наложить пути, но и научить бота собирать оружие и вовремя пополнять боезапас. А это значит, что

требуется создать таблицы приоритета действий в зависимости от ситуации. Выглядеть это может приблизительно так:

если вокруг нет врагов, бежать к точке 1 — взять мегапушку 2 — пополнить запас патронов на респауне 15 — если в этот момент в поле зрения окажется игрок, подорваться на mine, разнести полуровня к чертовой бабушке;

или так:

если в поле зрения игрок, выстрелить в него из мегапушки 3 — спрятаться за колонну и перезарядить мегапушку 3 — снова выпрыгнуть из-за колонны и выстрелить в игрока из мегапушки 3 — если игрок метко всадил пулю боту в лоб, лечь на пол и притвориться убитым — если на самом деле убили, зареспауниться и жестоко отомстить.

Чем больше подобных ситуаций прописано для бота, тем, понятно, лучше. На деле же разработчики находят некий компромисс между качеством бота и количеством времени, которое приходится потратить на его создание.

3. Class-Based Bot — самый продвинутый вид ботов. Точнее, это несколько вариантов ботов в одной игре. Каждый класс заточен под один режим геймплея. Один вид ботов — под CTF, другой — под DM, третий — под Infiltration и так далее. Делать таких ботов долго и не во всех играх оправданно. Разрабатывают их по тем же принципам, что и DM-opponent, но тут приходится отдельно прорабатывать каждый класс. Идеальную реализацию такого вида ботов можно видеть, например, в серии UT или Quake 3.



INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Приветствую всех на надежном коннекте! Прошедший месяц в рамках первоапрельского ажиотажа и поголовной занятости на КРИ выдался, мягко говоря, горячим. Уже потому, что пребывать одновременно в онлайн и в реале непросто, а порой совершенно невозможно. Ударная подготовка рубрики шла параллельно с попыткой растряссти разработчиков на какой-нибудь эксклюзив. Не скажу, что это не удалось, равно как утаю, чего это стоило.

В текущем номере рекомендую всем и каждому быть предельно внимательными. Во-первых, не пропустите статью «Системы распределенных вычислений» — это не просто некая теоретическая информация, которую можно принять к сведению, а вполне реальное руководство, как самому, без чьей-либо помощи, поучаствовать в глобальных научных изысканиях и, кто знает, возможно, помочь человечеству найти лекарство от СПИДа, или изобрести таблетку от рака, или... обнаружить маленьких зеленых человечков где-нибудь в дальнем уголке галактики.

Что касается игровой составляющей «Интернета», то в обязательном порядке изучите материал про отличный онлайн космосим **EVE Online**. Игра достойна того, чтобы хотя бы в демонстрационном режиме в нее поиграл каждый.

Алексей Макаренко

Что в имени тебе моем?

На страницах «Новостей интернета» мы уже неоднократно рассказывали, какими мудреными именами называют порой родители своих чад. Кто-то в свое время даже умудрился наречь своего сына не иначе как «@».

Но, похоже, именостроительный прогресс не стоит на месте. Растет и множится армия поклонников онлайн развлечений. В частности, MMORPG. И не мне вам рассказывать, что в ролевках хватает ярких, харизматичных персонажей. Идея очевидна: назвать ребенка в честь какого-нибудь перса. До недавнего времени новорожденным везло, никто из фанатов WoW, EQ и прочих UO не пытался наречь их в честь какого-нибудь таулона или гоблина. До недавнего времени...

Некто мисс **Тэйбиса Эйэрс** (Tabitha Ayers) — ярая поклонница **Everquest 2** — назвала свою дочку, родившуюся 6 января сего года, не иначе как **Фириона Вайэ Эйэрс** (Firiona Vie Ayers). Если вы не в курсе, то Фириона — это одна из героинь Everquest. Эльфийка. Хорошо еще, что имя мамаша выбрала достаточно благозвучное...

Интернет-терроризм



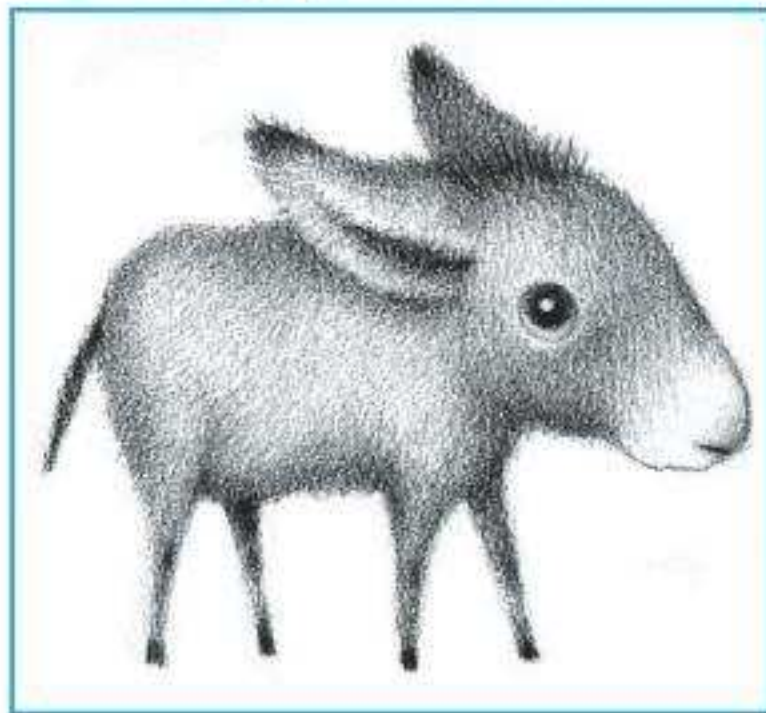
Как только не общаются террористы. Иногда по рации. Иногда по телефону. Реже — передают записки в запаянных сургучом бутылочках. Совсем уж нечасто — языком флажков, как моряки. Зато практически любые террористы идут в ногу со временем и использу-

ют для коммуникации интернет. Например, считается, что захват заложников в «Норд-Ост» и взрыв зданий в США были тщательно спланированы именно на форумах Мировой паутины.

В связи с этим сообщество европейских государств во главе с Испанией, Францией и Германией решили создать могучую базу данных, в которой будет отражено максимальное количество способов общения террористов и других преступников в Сети. Считается, что это поможет антитеррористическим организациям оперативно выслеживать и водворять в места с ограниченной свободой волеизъявления всевозможных бандитов.

Идея интересная, но уже сейчас ясно, что работа предстоит колоссальная. Террористы тоже не лыком шиты и в интернете тщательно маскируются.

Свободу файлообменникам!



Сколько уже пересудов было, разрешать пиринговые сети или оставить их в покое. В одних странах пиринги полностью легализованы, в других — находятся под строжайшим запретом... Ситуация, мягко говоря, непонятная. Общей политики по отношению к владельцам и пользователям бесплатных файлообменных сетей нет даже у звукозаписывающих компаний, не говоря уже о правоох-

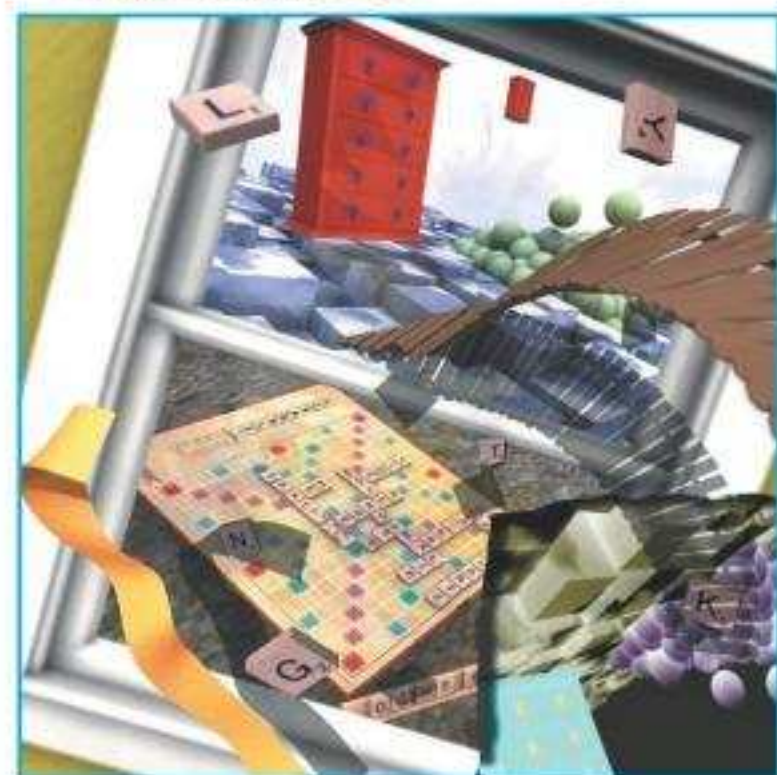
ранительных органах. Вот, например, далеко не все музыкальные студии одинаково восприняли последнюю массовую акцию поддержки пиринговых сетей, проведенную во Франции.

Началось все с того, что парижский суд приговорил одного уважаемого учителя, скачавшего себе немного MP3-файлов, к штрафу в \$10000. Несколько десятков французских музыкантов — в том числе и такие «отцы», как Ян Тирсен и Мэт Шедид, — и многие сотни простых поклонников музыки выступили в интернете с протестом. Протестовали против выборочных показательных наказаний отдельных интернетчиков, скачивающих себе пиратские MP3.

По мнению французов, уж если штрафовать, то всех виновных. А вот так, чтобы отдельно взятых товарищей вытащить за шкуру, публично выпороть — так поступать ни в коем случае нельзя и даже отчасти противозаконно. Музыканты мотивировали свои слова тем, что закон для всех един, а если для кого-то он почему-то един чуть больше, то это уже никакой не закон.

Власти пока никак не отреагировали на акцию, но в любом случае призадуматься им придется. Ведь среди протестующих есть и профессиональные музыканты, которые представляют мнение «пострадавшей» стороны, но при этом пострадавшими себя нисколько не считают.

Windows-халява закончилась



Гиганты компьютерной индустрии продолжают активно бороться с различными видами сетевого пиратства. До недавнего времени **Microsoft** поддерживала интернет-активацию Windows. Работало это следующим образом. Различные фирмы, занимающиеся продажей компьютеров «в сборке», могли получить сертификат соответствия, обзавестись всего одной копией «форточек» и устанавливать на свои машины одну и ту же ее копию.

Пользователям выдавался общий ключ, по активации которого юзеры могли скачивать обновления с сайта Microsoft. Однако выяснилось, что ничем не защищенные ключи

чики пользуются популярностью у пиратов, которые прикладывают их к нелегальным копиям Windows, электронная же служба поддержки официального сайта не может распознать, кто пользуется услугой скачки дополнений. С этого момента всем официальным пользователям придется совершать звонок в службу поддержки и объяснять, что он не жалкий обладатель пиратки, а могучий владелец лицензии. С одной стороны, не очень удобно. Зато дьявольски эффективно.

К сожалению, полностью пиратов этим не остановишь — взломанные версии Windows никто не отменял, равно как и обновления путем покупки пиратского диска.

Ссылка на пиратов



То, что во многих развитых странах сейчас можно угодить прямоком на скамью подсудимых за распространение музыки без разрешения создателей, известно всем. Выложил на своем сайте какой-нибудь «не тот» MP3-файлик — милости просим выплатить немалый штраф или отсидеть несколько месяцев за решеткой. Прецеденты были.

Но вот в норвежском городе Лиллехаммере (да-да, зимняя Олимпиада проходила именно в нем) пользователя оштрафовали за то, что он... всего лишь разместил на своей страничке ссылки на пиратские MP3-композиции. Сам же никаких файлов не выкладывал. При этом осудили, что называется, постфактум. Интернетчик, как выяснилось, создал сайт еще в 2001 году, просуществовал он не больше года, после чего был благополучно закрыт. Но архивы сохранились, и они-то и были предоставлены суду обвинителями — звукозаписывающей компанией. Судьи поначалу товарища оправдали, но обвинители передали дело на повторное рассмотрение в высшую инстанцию, где уже решили, что пользователь виновен. И вина его равна пятнадцати тысячам долларов.

Если дело и дальше так пойдет, то скоро будут судить, например, за то, что человек знает, где купить контрафактную продукцию. Вот, например, я точно знаю, что на «Горбушке» продаются пиратские диски. И прямо сейчас сообщаю об этом вам, хотя и вы это тоже прекрасно знаете, и все знают. Но, живи я в Норвегии, меня обязательно бы оштрафовали. А ведь денежный оборот «Горбушки» поболее, чем у какой-то там домашней странички.

А ты заплатил за сайт?

Каждый старается заработать в Сети, как может. Кто-то индексирует почту, кто-то пишет статьи на интернет-порталы, ну а кто-то занимается откровенным надувательством добропорядочных сетян. Некто товарищ **Питер Френсис Макрэй** — гражданин Великобритании — немало преуспел в делании денег из ничего. Коварно проникнув на сайт компании **Nominet** под видом администратора — хакерская юность не прошла для Питера даром, — злоумышленник похитил базу данных, содержащую информацию о всех пользователях доменных имен первого уровня, которые в ближайшем будущем должны были внести очередной взнос за сайт.

Дальше все было сделано быстро и виртуозно. Френсис разослал нескольким тысячам пользователей письма с просьбами проплатить доменное имя заранее, данные банковского счета прилагались. Ничего не подозревающие юзеры, которые знали, что скоро необходимо внести взнос за сайт, простодушно расстались с деньгами. В результате Макрэй обогатился на несколько десятков тысяч долларов. Вот только оперативно «сделать ноги» не успел. Кто-то из пользователей заподозрил неладное, обратился в полицию, которая и задержала Питера буквально на пороге его дома, когда интернет-воришка уже собирался в аэропорт.

Сейчас Макрэй в изоляторе дожидается решения суда — иск предъявлен несколько десятков, так что шансов выйти сухим из воды у злоумышленника практически нет. ■

Новая
скандальная игра
от студии VZlab
и компании
LiteProject.

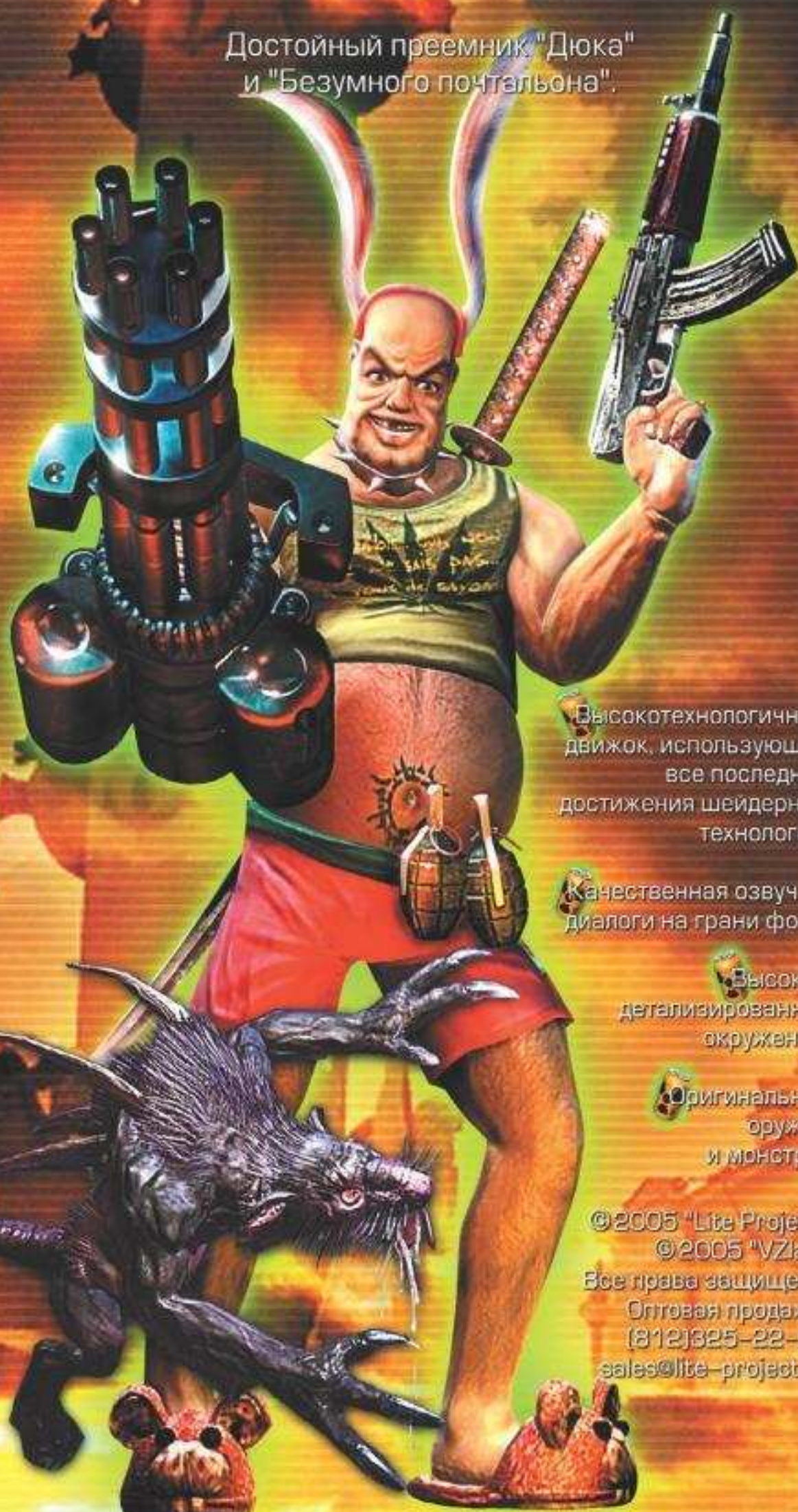
НЕВСКИЙ ТИТБИТ

СПЕШИТЕ ДЕЛАТЬ ДУБРО!

Хлещущая через край жестокость с элементами
ЧЕРНОГО юмора.

Глобальный катаклизм вырвался на тихие
улицы Санкт-Петербурга.
Человек-заяц будет мстить за поруганную честь
любимой учительницы.

Достойный преемник "Дюка"
и "Безумного почтальона".



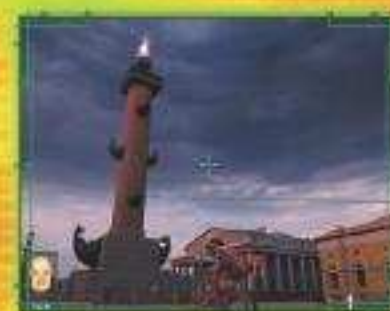
Высокотехнологичный
движок, использующий
все последние
достижения шейдерных
технологий.

Качественная озвучка,
диалоги на грани фола.

Высоко-
детализированное
окружение.

Оригинальное
оружие
и монстры.

©2005 "Lite Project"
©2005 "VZlab"
Все права защищены.
Оптовая продажа:
(812)325-22-05
sales@lite-project.ru



Lite
project

VZ.lab

Путь интернет-самаритянина

Системы распределенных вычислений

Когда-то люди жили жутко примитивно. Если надо было что-то посчитать — загибали пальцы и складывали палочки. Позже появились продвинутые абак, на которых можно было подсчитывать десятки, сотни и даже тысячи. Потом научились вычислять в столбик. Прошло еще немного времени, и уже калькуляторы не справлялись с теми числами, которые нужно было складывать, вычитать, умножать, делить, извлекать корни. Зато когда появились и начали развиваться компьютеры — люди на время успокоились. ЭВМ с лихвой покрывали потребность в вычислении. А там, где один компьютер не справлялся, ставили многопроцессорную станцию.

Понятно, что до бесконечности такая, мягко говоря, лафа продолжаться не могла. Человечество продолжало двигаться по спирали эволюции, и вот уже даже десятипроцессорные станции не справляются с расчетами, которые нам — людям — хочется сделать побыстрее и подешевле. Например, чтобы найти лекарство от рака, надо перебрать миллиарды вариантов веществ. Так ведь еще, оказывается, и рак разный бывает. Да и чтобы геном человека расшифровать, хорошо бы мощностей подтянуть (тут, слава богу, уже справились).

А нельзя ли как-нибудь схитрить?! Воспользоваться мощностями, которые никто не использует. Может, при этом еще и не платить получится? По всему выходило, что не получится, но тут появился интернет — и ситуация изменилась. Почесали ученые и предприниматели тыковку и смекнули: а ведь есть компьютеры рядовых пользователей, а через интернет они теперь как бы объединены в общую сеть. А ресурсы сети — правда, в более миниатюрном варианте — использовать уже научились. Не привлечь ли интернетчиков к решению великих задач?!

Идея — гениальная. Раскрыта пока не на все сто, но даже то, что уже есть, внушает уважение. Самый обычный пользователь, практически ничего не делая (нужно-то всего скачать и установить у себя небольшую утилитку да иногда выходить в интернет), может поучаствовать в исследованиях мирового, можно да-

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ «РАСПРЕДЕЛЕНОК»



какого-либо суперкомпьютера). В первом случае стоимость исчисляется сотнями, во втором — десятками... миллионов, разумеется. При таком ценовом раскладе проект имеет все шансы стать нерентабельным и лишиться всякого финансирования.

Изысканное решение не заставило себя ждать. **Системы распределенных вычислений.** В их основу положен принцип разбиения одной задачи на множество подзадач, с решением которых легко справится среднестатистическая система. Данные, подлежащие обработке, рассылаются по Сети, обрабатываются и затем отсылаются на главный сервер, где происходит «сборка» результатов обработки. Преимущества такого подхода очевидны: легкая масштабируемость (читайте — расширяемость) Сети, производительность, соизмеримая с производительностью суперкомпьютеров, размер вложенных средств.

Такие системы применяются не только в интернет-проектах, но и на уровне локальных сетей, например при сетевом рендеринге. Если требуется отрендерить много больших изображений, то данные рассылаются по сети и рендерингом занимаются сетевые компьютеры, а финальная картинка собирается на сервере.

же сказать — планетарного масштаба. Но давайте обо всем поподробнее.

Исторические тернии

Идея создания систем распределенных вычислений родилась в далеком 1970 году, когда компьютеры занимали комнаты, гудели многоваттными блоками питания, лениво поедали тонны перфокарт и неторопливо подмигивали системщикам лампочками на панелях. Первые эксперименты с сетевыми программами вылились в создание первого вируса, распространяющегося по сети под именем **Creaper** («Вьюнок»), и последовавшим за ним его убийцы **Reaper** («Жнец» или «Потрошитель»).

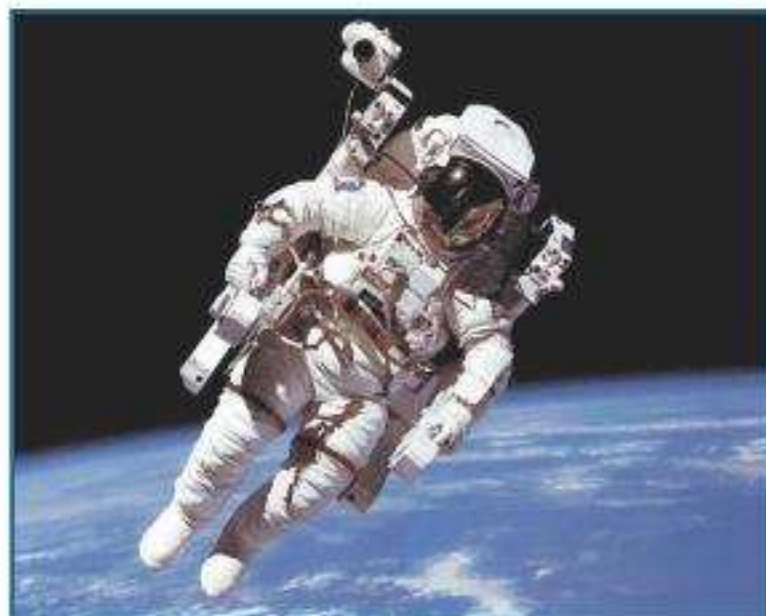
Распространяясь по прародителю современного интернета — сети **ARPAnet**, обе про-

граммки эффективно загружали память сетевых машин и отнимали драгоценное процессорное время. «Вьюнок» делал это из вредности, выдавая текстовые сообщения, а «Жнец» сканировал память машины на предмет наличия паразита. Под покровом тайны остался факт, какая же программка больше загружала машину.

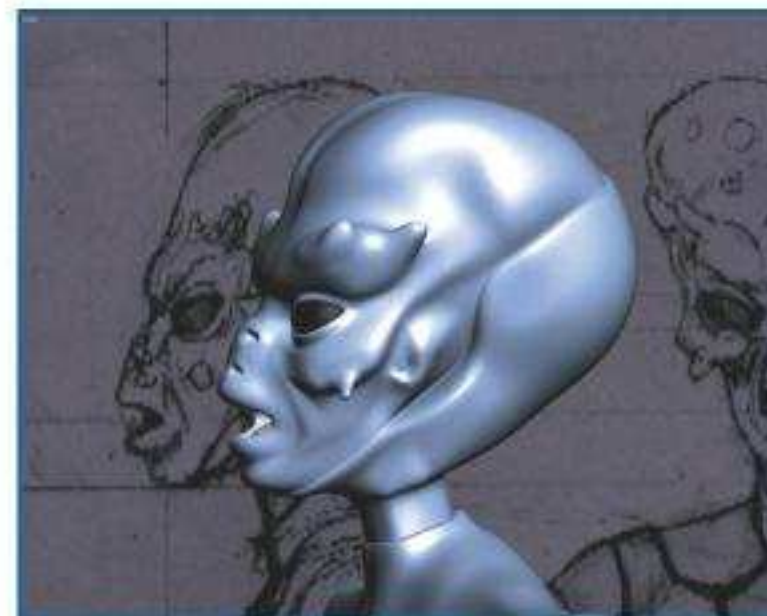
В 1973 году детище компании **PARC (Xerox Palo Alto Research Center)**, являвшееся по своей сути первым «червем», последовательно и обстоятельно загрузило 100 компьютеров в Ethernet-сети компании таким образом, что все свободное (!) процессорное время было отдано под деятельность червя: создание и рассылку себе подобных. Такая на первый взгляд бесполезная вещь, как вирус, дала идею



Человечество построило космический корабль и слетало на Луну...



...вышло в космос в скафандре и подумывает о том, как сделать это без скафандра.



Но инопланетян люди нашли только в компьютерных играх. В космосе супостаты умело маскируются.

ЧУДО-РАДИОТЕЛЕСКОП



Радиотелескоп, на котором основана программа **SETI@home**, называется **Arecibo Radio Telescope** и расположен в **Пуэрто-Рико**. Радиус этого, с позволения сказать, изделия превышает 300 метров. Вот такой милый блинчик — белоснежного цвета и чертовски фотогеничный.

Ежедневно радиотелескоп отправляет на обработку около 40 гигабайт данных. Даже если учитывать, что из-за интерференции сигналов на первом этапе отсекалось 2,31% поступающих от радиотелескопа данных, с таким потоком информации не справлялись компьютеры, задействованные в проекте. Руководитель проекта обратился за помощью к добровольцам с просьбой пожертвовать свободное процессорное время своих машин во благо науки.

Впрочем, радиотелескоп занимается не только тем, что денно и ночью ищет признаки разумной жизни во Вселенной. В сентябре 2004 года на Arecibo установили четыре новейших скан-модуля, и телескоп приступил к новой задаче — составлению детальнейшей карты нашей с вами Галактики (Млечный путь). Причем на нее будут нанесены даже самые мелкие объекты с указанием всех свойств и характеристик. Программа исследования называется **ALFA**, время окончания — не определено.

Это что касается настоящего и будущего, а в прошлом с помощью Arecibo уже сделали немало мегаважных астрономических открытий. Например, именно с помощью этого телескопа была обнаружена первая планета за пределами Солнечной системы. Через него же удалось «подсмотреть», что на поверхности Меркурия есть лед.

И, конечно же, такой огромный телескоп не мог не привлечь внимание голливудских режиссеров. Гигантский белый «блин» появлялся на киноэкранах в огромном количестве фильмов.

для создания систем сетевого рендеринга на базе компьютеров **Apple**.

Затем последовало затишье... Новый прорыв в области систем распределенных вычислений пришелся на период экспансии интернета в начале 90-х. В первом проекте, получившем широкую огласку, были задействованы несколько тысяч компьютеров по всей глобальной Сети. Целью проекта был взлом алгоритма шифрования методом прямого перебора. Но вторым и значительно более популярным проектом стал **SETI@home**.

Есть ли жизнь на Марсе?!

Вопрос «есть ли жизнь на Марсе» да и во Вселенной вообще — занимает умы ученых и простых граждан с незапамятных времен. Построены огромные телескопы, через которые ученые пристально рассматривают доступные оптике участки галактики. Развернуты гигантские радары, сканирующие самые потаенные уголки Вселенной: а не спрятались ли там в каком-нибудь закоулочке коварный инопланетянин?! И все было бы хорошо, если бы телескопы и радары могли сами оценить полученную информацию и сказать ученым — вот, вот он, коварный зеленый человечек. Ловите его. Но информация от приборов поступает в необработанном виде, и информации этой много. Радары, например, сканируют Вселенную вообще без перерыва. Вот тут-то система распределенных вычислений и понадобилась.

Проект **SETI@home** (официальный сайт — <http://setiathome.ssl.berkeley.edu>) своей задачей как раз и ставит поиск внеземных цивилизаций путем сканирования небосклона радиотелескопом и анализа полученных данных. Просто (на уровне идеи, а не реализации), увлекательно, перспективно... Датой запуска стал май 1999 года, и к настоящему моменту программное обеспечение SETI@home проинсталлировали более 3 млн. добровольцев! Вот и подумайте, какова суммарная производительность такой сети. По данным разработчиков (хотя и они говорят, что это не точно, возможно, больше) — 14 триллионов операций с плавающей точкой в секунду. Это сухим научным языком. А если попроще, чтобы не пришлось перенапрягать извилины, то за последние полтора года просчитано было столько информации, сколько пришлось бы считать 500000 лет. Если бы считали только на одном современном компьютере. Если бы разработчики вздумали создавать суперкомпьютерную станцию для расчетов, то потребовались бы десятки миллиардов долларов. А так — полу-

ШИРОТА ПОИСКА



Под системами распределенных вычислений скрываются крайне любопытные и полезные проекты. Самый известный — **SETI@home** — призывает простых пользователей искать жизнь в других звездных системах и даже галактиках при помощи радиотелескопа **Arecibo Radio Telescope**. Это первый проект, использовавший технологию распределенных вычислений, который получил всемирную известность. Второй глобальный проект, набирающий обороты в данный момент, — **United Devices Against Cancer**. Проект, разработанный компанией **United Devices**, специализирующейся на системах распределенных вычислений, направлен на поиск лекарства против рака.

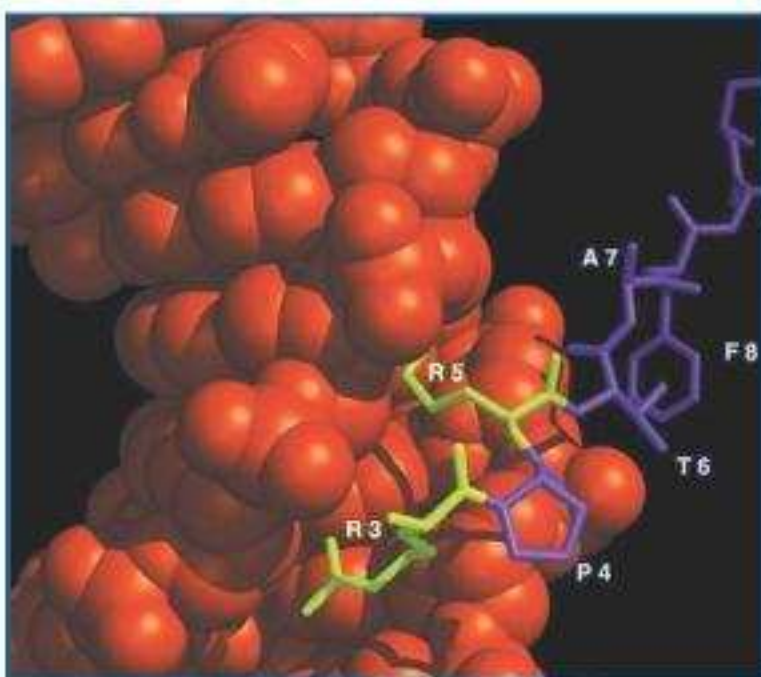
чается почти бесплатно, а главное — зеленые человечки ищутся значительно быстрее.

Понятно, что для привлечения пользователей-участников нужна была не просто идея ловли зеленых человечков, а что-то еще. И разработчики сделали программу-клиент SETI@home в виде симпатичного скринсейвера. Когда ваш компьютер не занят работой, скринсейвер демонстрирует симпатичные графики обрабатываемых электромагнитных сигналов, производит их перерасчет в понятный формат в виде пиковых, пульсирующих и волновых сигналов. Обработанная информация (пакет) отправляется обратно на сервер.

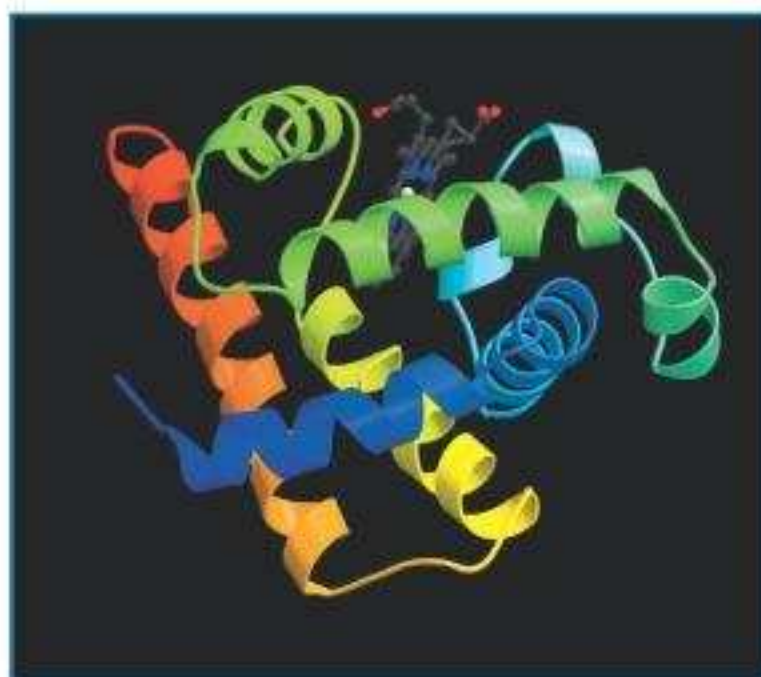
Один момент даже сложилась ситуация, когда пользователей оказалось больше, чем данных, которые нужно обрабатывать. Но создатели быстро сообразили и подключили дополнительные мощности радара.

Лекарство от рака

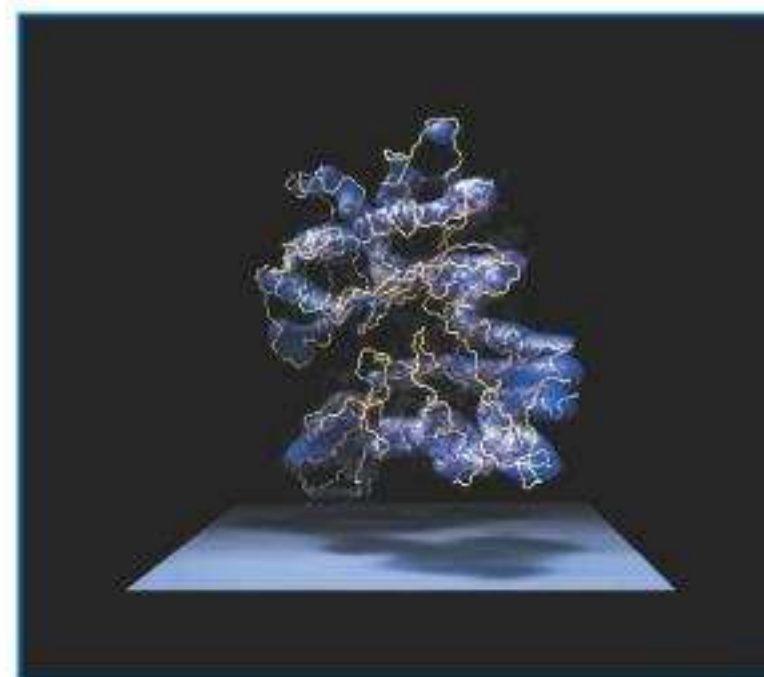
Зеленые человечки — это, конечно, очень хорошо. Но любой пользователь все-таки нет-нет да и задается вопросом «а есть ли она вообще, эта инопланетная жизнь?». Может, зря ищем. Совсем другое дело — рак. Злокачест-



Первичная структура белка определяется достаточно быстро даже на одной машине.

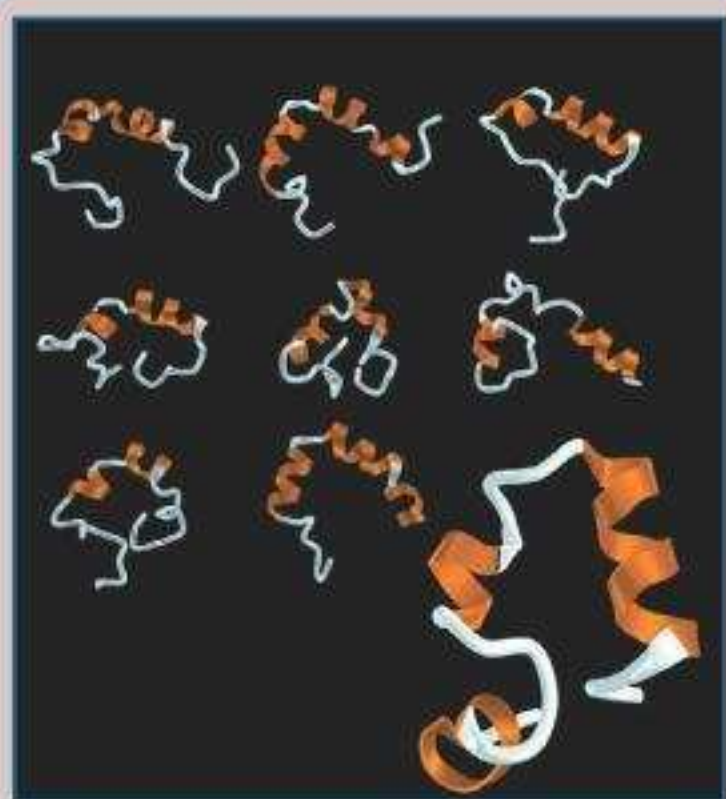


Для просчета маленькой белковой молекулы уже нужна мощная станция.



Чтобы просчитать молекулу сложного белка, уже требуется система распределенных вычислений.

БЕЛКОВЫЕ КУЩИ



Еще один забавный проект, пускай и не такой привлекательный, зато великолепно оформленный графически, — **Distributed Folding** (официальный сайт — www.distributedfolding.com). Ученые ведут исследования в области белковых структур. Исследуются в основном вторичная и третичная структура протеинов. Компьютеры интернета используются для моделирования миллионов возможных конфигураций.

На первый взгляд смущает достаточно объемный дистрибутив (около 7 Мб), но когда видишь красоту, происходящую на экране во время работы программы, про все объемы забываешь. Объемные многоцветные молекулы парят в пространстве, поворачиваясь то одним боком, то другим. В общем, лучше один раз увидеть.

венными опухолями болеет с каждым годом все больше и больше народа. И если зеленые человечки могут подождать, пока их найдут, то страдающие люди ждать не могут. А что нужно, чтобы успешно лечить рак? В теории — все просто. Нужно подобрать лекарство, которое сможет успешно нейтрализовать патологические белковые молекулы-маркеры патологических раковых клеток. Маркеры, которые иммунная система организма не воспринимает как что-то чужеродное и потому не уничтожает.

Дистрибутив тоже выполнен предельно симпатично в виде скринсейвера, моделирующего различные химические молекулы. Просчет ведется, только когда вы на машине не

ДЕЛА СТАТИСТИЧЕСКИЕ



За время существования проекта **SETI@home** было обработано:
 445800039 положительных результатов (в среднем — 107,93 результат на пользователя);
 2647483147 пиковых сигналов (6,39 на пользователя);
 231759222 гаусс-сигналов (0,51 на пользователя);
 212191970 пульс-сигналов (0,47 на пользователя);
 226136809 строенных сигналов (0,50 на пользователя);
 Сложите все цифры слева и получите количество вычислений, которые провели машины интернетчиков, участвующих в проекте. Цифра, мягко говоря, впечатляет.

работаете, так что не стоит опасаться за снижение производительности — игры будут бегать не менее шустро. После установки клиента его необходимо зарегистрировать на сайте разработчиков, и дальше он начнет планомерно выполнять поставленную задачу: просчитывать химические реакции.

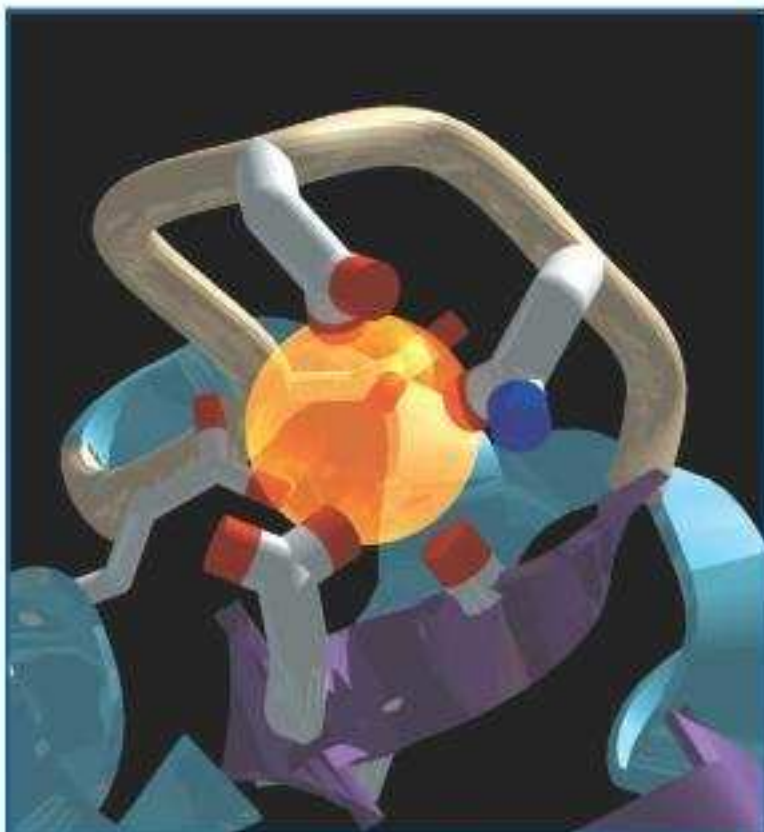
Деятельное участие

Рассказав о таких суперпроектах, было бы странно не упомянуть, как же самому участвовать в исследованиях. Сделать это совсем не сложно. Если ваш компьютер — не совсем уж допотопный (все, что выше P-166, подходит). Чтобы принять участие в любом из вышеописанных проектов, необходимо скачать клиентскую программу с соответствующего сайта (адреса приведены при описании проектов) или взять с **наших CD/DVD** (там лежат дистрибутивы **United Devices** и **SETI@home**). Установить программы-менеджеры, подключиться к интернету и зарегистрироваться. После этого утилиты можно либо включить в постоянную фоновую работу, либо определить в качестве скринсейверов. В этом случае вычисления будут проводиться только в «спящем» режиме компьютера.

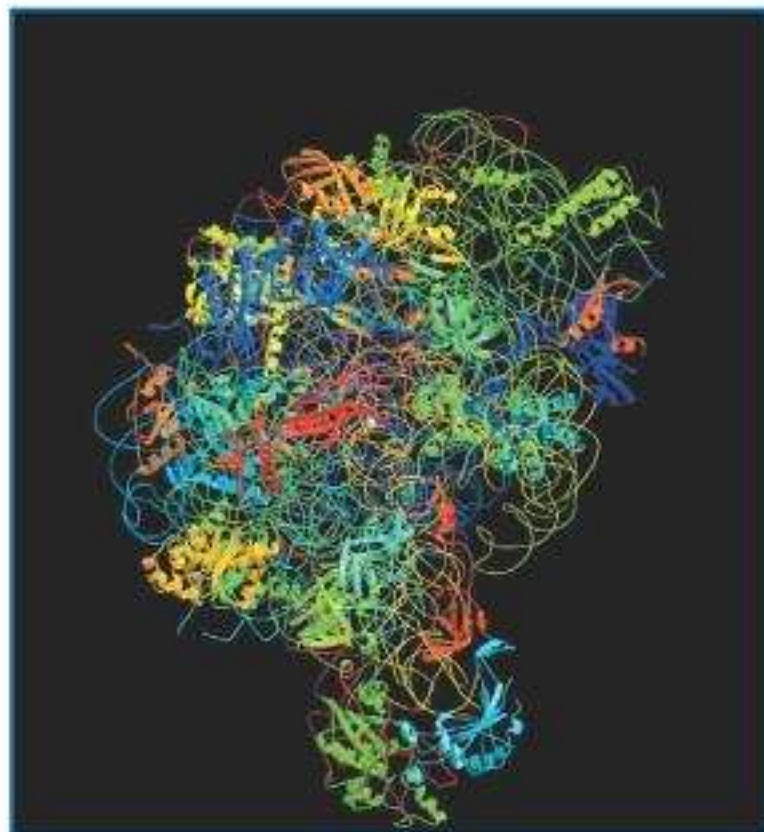
И не забывайте почаще подключаться к интернету, чтобы программы могли скидывать обработанную информацию на сервер и получать новые данные для расчетов.

Системы распределенных вычислений находятся только на ранней стадии развития. Самый первый виток эволюции. Можно сказать, они еще не осознали себя, а их создатели до конца не поняли, какие на самом деле мощности открывает перед ними интернет. Рекламные акции во всех случаях проводились довольно скромные, и при этом удалось набрать такое количество добровольных помощников. А если провести нормальную рекламную кампанию, снабдить дистрибутивы аналитических программ какими-нибудь вкусностями вроде мини-игр или бесплатного доступа к какому-нибудь музыкальному серверу... Придумать более рациональную систему сбора информации и задействовать компьютеры не только простых пользователей, но и учреждений, которые, как показывает практика, большую часть времени все равно стоят без дела... В любом случае — в будущем, возможно, не самом близком, но и не таком уж далеком, подобные виртуальные сети будут расти и множиться, а наука получит отличное подспорье для новых важных открытий.

Удачи вам в благом самаритянском труде. Возможно, благодаря именно вашему участию в одном из проектов, в самом ближайшем будущем тысячи больных раком людей смогут излечиться или на Землю наконец-то высадится миротворческий десант рыбочервебабуинов из соседней галактики с плазмаганами наперевес и дружественными улыбками на мордах. ■



Лекарство от рака пока не могут найти даже несколько миллионов компьютеров простых пользователей.



Просчет сложного белка на одном современном компьютере занимает около месяца.



В свое время для изучения генома человека была задействована система распределенных вычислений.

вечерний
неограниченный доступ
интернет
20:00-00:00

тариф "Вечерний. Неделя"

6\$/неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

22\$/месяц

+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ

\$0.5/час с 00:00 до 09:30

\$1/час с 09:30 до 20:00

Все налоги включены

Регистрируйся: (095) 995 1060,

234-0056, 745-7171

имя: demo, пароль: demo

<http://www.zenon.net/services/dialup/>



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

ГОВОРЛИВАЯ АСЬКА



Человеку, чтобы научиться говорить, нужно прожить на этом свете чуть больше года, хотя некоторые уникамы произносят первые слова уже в шесть месяцев. Компьютерам, для того чтобы обрести власть над словами, пришлось преодолеть значительно более долгий путь. Лишь несколько лет назад программы-синтезаторы речи стали доступны основной массе пользователей. Качественные же продукты, с помощью которых можно озвучивать текстовые файлы так, чтобы каждое слово не резало слух, появились на компьютерном небосклоне и вовсе недавно. Но, раз появившись, прочно угнездились в сердцах большинства юзеров.

Рубрика «Интернет» — не софт-раздел, где можно за здорово живешь взять да и забавлять обзор пяти-шести речевых синтезаторов. Хотя, конечно, очень хочется. Зато сегодня мы расскажем вам об узкоспециализированном использовании данных утилит. По аське (ICQ) переписывается? А может быть, предпочитаете **Miranda**? Ну, каким-то интернет-мессенджером вы уж наверняка пользуетесь! Читать текст в приходящих мессагах — здорово, но куда приятней, если этот текст кто-то будет диктовать вам вслух. Проговаривать. Соберитесь, глубоко вдохните: будем учить аську говорить человеческим голосом с легким компьютерным акцентом.

Чудеса программирования

Первое, что необходимо для обучения интернет-мессенджера голосовому общению, — установить программу **SmartButler** (можно скачать с <http://smart-butler.com> или взять с наших дисков). Помимо крепкой дружбы с ICQ, утилита поддерживает тесный контакт с MSN и Yahoo!, а также находится в родственных связях с **Miranda**, **Trillian** и **AOL Messenger**. После инсталляции и запуска в окне настроек **SmartButler** скажет вам, чего не хватает вашей системе для обретения дара речи. Скорее всего, у вас не будет следующих компонентов.

Microsoft Speech API — набор библиотек для голосового синтеза от компании. Совершенно бесплатно можно взять с официального сайта <http://activex.microsoft.com>. С этого же сайта необходимо слить себе на винчестер внешний модуль синтеза русской речи (также доступны и другие языки). Отдельно подкачиваете файл **Microsoft Agent** (в Windows XP устанавливается по умолчанию) с www.msagentring.org, откуда же забираете

хотя бы одного персонажа для озвучки. Без персонажа ничего работать не будет. Если уж совсем не хочется, чтобы на экране маячил какой-нибудь прикольный перс, то можно с сайта **SmartButler** скачать эмулятор перса.

Если вы бедный-несчастный и вас нужно пожалеть, потому что сидите вы не на быстрой выделенке или ADSL, а на скромном диалупе, то забирайте минимальный набор утилит с наших CD/DVD из раздела «По журналу».

Тонкая настройка

Когда все программы проинсталлированы, снова запускайте **SmartButler**. При первом старте утилита попросит вас определить, каким интернет-мессенджером вы пользуетесь. Выберите установленный у вас сетевой пейджер, нажмите на **OK**. Программа «упадет» в трей, откуда правым кликом мышки необходимо вызвать контекстное меню и перейти к меню настроек. На закладке **General** определите установленный у вас **Speech API**. Перейдите



на закладку **Speech** и отредактируйте параметры голоса виртуального персонажа. По умолчанию персонажи наперебой блистают китайским акцентом и, как любые китайцы, говорят скороговоркой. Подкрутите бегунок **Speed** на минимальные значения (в идеале 1/5 от длины полоски), а ползунок **Pitch**, наоборот, сдвиньте вправо. Голос станет разборчивым, хотя ошибки в ударениях неизбежны. Но все понятно.

Минимальные приготовления завершены. Можете подключаться к интернету, запускать мессенджер и начинать переписку с кем-нибудь

АХ, ЭТОТ ЧУДНЫЙ АКЦЕНТ!

Если вас не устраивает милый китайский акцент описанного в статье речевого модуля, то можете обзавестись более тяжеловесным, но зато более правильным модулем **Digalo**. Весит около 7 Мб, скачать можно, например, с <http://govorunplus.narod.ru>. Только имейте в виду, что добавка платная, зато умеет работать в демонстрационном режиме в течение 15 дней. Понравится — купите, не понравится — вернетесь к бесплатной «говорилке».

из приятелей. Как только вам придет первая мессага, на экран из трея развернется установленный вами персонаж и человеческим голосом произнесет все, что вам написал ваш товарищ. Ваши сообщения программа тоже прочитывает.

Собственно, начиная с этого момента можно не читать сообщения, приходящие вам по ICQ, а исключительно прослушивать их в исполнении различных персонажей. Поскольку собеседников в аське у вас может быть много, логично, чтобы все они «разговаривали» с вами разными голосами. **SmartButler** позволяет задать отличающиеся интонации различным пользователям. Переходите в меню **Users**, выбираете конкретного пользователя из вашего контакт-листа, кликаете на клавишу **Edit** слева от списка, переходите в меню настройки голоса и изменяете интонации, как вам будет угодно. Единственный нюанс — утилита не умеет самостоятельно подгружать весь ваш контакт-лист. Поэтому в меню **Users** пользователи из контакт-листа вашего интернет-мессенджера будут появляться только после того, как вы хотя бы раз с ними поговорили через интернет.

Поговори и ты со мной...

Казалось бы, всего ничего сделали, а между тем развлечение на несколько часов/дней/месяцев гарантировано. Поначалу, когда виртуальные персонажи с экрана картинками голосами озвучивают всех ваших друзей-приятелей из ICQ, то и дело пробират на хи-хи. Весело — не то слово! Потом привыкаешь и просто пользуешься удобной голосовой утилитой, чтобы не отвлекаться на чтение мессага во время работы. Да, чуть не забыл... Персонажи для «говорилки» — это отдельная песня. Своеобразный фетиш. В милых трехмерных «болванчиков» влюбляешься с первого взгляда. Даже если бы они не умели говорить, их стоило бы установить на компьютер. ■

ГОВОРЯЩИЕ ПЕРСОНАЖИ



Рамстор

Сити

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

АКУЛЫ 3D

ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ
В МИР САМЫХ ОПАСНЫХ
ОБИТАТЕЛЕЙ ГЛУБИН

СМОТРИТЕ
НА 7-ЭТАЖНОМ ЭКРАНЕ

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

Проезд: м. «Речной вокзал»,
далее — бесплатными
автобусами до ТЦ «Рамстор-Сити»
(пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).



IMAX[®]
СУПЕРКИНОТЕАТР

Интересное в сети

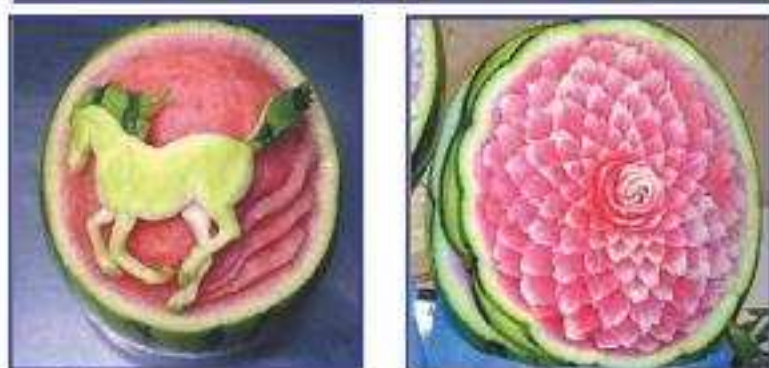
www.petsmobility.com



Сайт совершенно чудового приборчика, с помощью которого можно общаться со своей собакой. Девайс вешается на шею вашего четвероногого друга, после чего ему можно позвонить с простого мобильного. Уже представляю, как милая зверушка будет метаться в недоумении, где же хозяин, а хозяин, может быть, в этот момент в другом городе.

Сайт с отличным дизайном и симпатичными фотографиями.

www.americade.info/melons3.htm



Забавный музей резьбы по... нет, не по дереву, а по арбузным коркам и арбузной мякоти.

ти. Некоторые арбузы — настоящие произведения искусства. Жаль, что их нельзя сохранить для потомков: гниют, супостаты.

www.metaldude.com



Творческий потенциал человека неукротим. Некоторых хлебом не корми, дай только сваять что-нибудь экзотическое из дерева, стекла, камня... Некоторые вот из железа такое лепят, что уму непостижимо. Настоящие шедевры. Добро пожаловать в музей стальной скульптуры.

www.lookitsme.co.uk/404-me

Без комментариев. Просто зайдите и оцените шутку.

www.muffinfilms.com/feedme.html

Своеобразный и необычайно забавный вариант тамагочи. Необходимо своевременно кормить, скажем так, даму оригинальной на-



ружности... Не подбросите ей вовремя лишний пончик — улетит на небеса. Перекормите — лопнет от избыточного давления в кишечнике. Кормление различной снедью сопровождается различной анимацией. Для одного вида еды анимаций — несколько.

www.iceart.hu

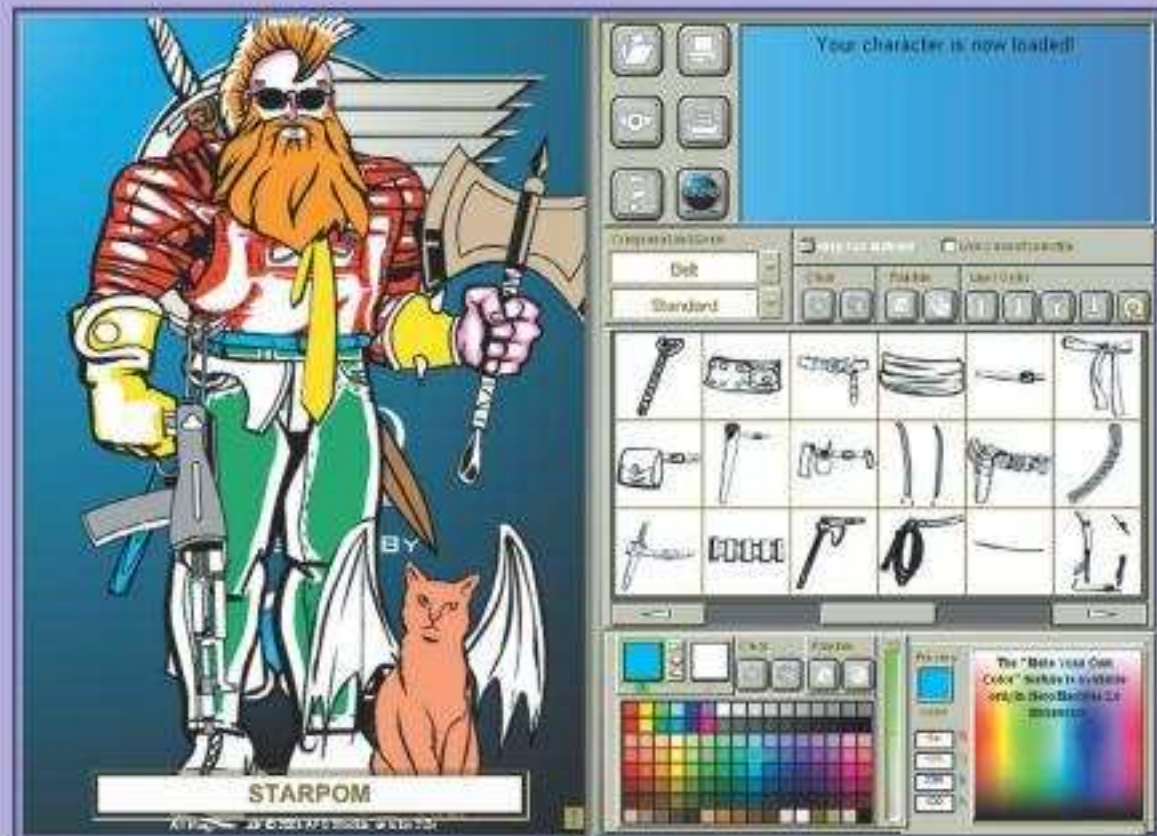


И сразу вдогонку — музей ледяных скульптур и построек из льда. Почувствуйте себя снежными королевами... ну, или хотя бы снежными принцессами. Впрочем,

пить в ледяном баре — удовольствие, мягко говоря, не из приятных. Холодно, да и простыть недолго.

КОНСТРУКТОР СУПЕРГЕРОЕВ

Сложно сказать точно, когда был изобретен фоторобот. Но что довольно давно, это точно. Еще во времена Дикого Запада портреты отпетых убийц рисовались профессиональными художниками со слов очевидцев злобных деяний преступников. Единожды родившись, идея претерпела множество самых разнообразных воплощений. И простенькие конструкторы для начинающих художников из фоторобота делали, и детские наборы «Одень/раздень куклу Машу» лепили... Но вот до столь гениальной инкарнации фоторобота, как в случае с данным сайтом, пожалуй, не додумались.



По адресу www.ugo.com/channels/comics/heroMachine2 вам предлагается на основе имеющихся эскизов деталей туалета (не путать с заведением, речь об одежде) создать своего собственного... супергероя! Вот так вот незамысловато. Казалось бы, что тут такого интересного. Погодите. Если подойти к идее грамотно — а создатели сайта подошли именно так, — то получится настоящая конфетка. Во-первых, детали идеально подогнаны друг к другу — по окончании работы получается почти идеальный комиксный рисунок, стыков не видно совсем. Во-вторых, элементов одежды и деталей, которые можно поменять, столько, что аж мурашки по коже и бес в ребро! Сотни! Руки, торсы, глаза, носы, пояса, туфли, оружия в руки и за спину, маски и очки, специальные магические ауры и звери-союзники, которых можно пририсовать на руку главгерою или посадить «в ноги». Изменению поддается чуть ли не каждая пуговичка на плаще.

У меня на создание самого простецкого Героя-Старпома ушло минут десять, но если хотите довести своего перса до совершенства, то придется потрудиться — провести за конструктором не менее получаса. После этого героя можно будет распечатать на принтере, сохранить на сайте или даже экспортировать в стандартные графические GIF- или JPG-формат. Ну, а там уже и нового героя создать захочется.

Развлечение, мягко говоря, не детское. Увлекает — будь здоров как! Оторваться очень сложно. Да, чуть не забыл, каждую деталь персонажа можно покрасить в любой цвет. Палитра прилагается. Область рисования разбита на слои, как в серьезных графических пакетах. Это вам не хухры-мухры... Единственное, что огорчает, — нет возможности подгрузить собственные элементы. Ну да это я уже придираюсь. Все-таки не с «Фотошопом» дело имеем, а с веб-конструктором.

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну, максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»). Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Самых успешных ссылкосборщиков и урлосборщиков мы обязательно премируем. Очередное награждение состоится в следующем номере.

[www.geekfocus.com/
content/view/76/75/](http://www.geekfocus.com/content/view/76/75/)



Какой русский не любит быстрой езды?! А какой русский не любит высокого полета и мягкой посадки? А если этот русский еще и подвыпил? Тогда баста, карапузики! Забавная игра, сделанная иностранцами про нас. Пьяный русский мужик летает на воздушном шаре, подчиняющемся всем законам физики. Необходимо аккуратно сажать шар на приспособленные для этого площадки, на которых товарищ алкаш будет оставлять ящики с водкой. Желательно окучить максимальное число точек до шарокрушения. В том, что оно рано или поздно произойдет, можете не сомневаться. Игра для настоящих патриотов!

[www.unoriginal.co.uk/games/
4d-battle.swf](http://www.unoriginal.co.uk/games/4d-battle.swf)



Отличная вертолетная аркада. Геликоптер летает над пустыней и двумя видами ракет уничтожает повстанцев. Основное от-

личие игрушки от множества подобных — довольно сложная физика поведения вертолета, за счет чего пройти игру до конца очень непросто.

[www.pepere.org/
flash-game_1_x/
the-boat-and-the-buoys_5.html](http://www.pepere.org/flash-game_1_x/the-boat-and-the-buoys_5.html)



Ужасающая флэш-игрушка. Участок водоема, на котором расставлены резиновые буйки. Вы управляете резиновой лодкой с моторчиком. Необходимо за минимальное время пройти по заданному маршруту между буйками. Думаете, просто? Как бы не так! Нервы начинают сдавать уже после пяти-десяти минут игры. Так что если не уверены в устойчивости своей психики, лучше даже не загружайте это жуткое развлечение... Затягивает похлеще какого-нибудь пакмана или арканоида.

www.farb.ru/games/cs/csonline.htm



Очень забавный тип. Как в старые добрые времена. В руках — ружье, а где-то в области горизонта проезжают по хорошо выстриженному газону милые зверушки с «яблочками», которые и нужно прицельно расстреливать, зарабатывая очки. Обратите внимание, что, подстрелив некоторых зверушек один раз, можно продолжать отстрел по другим «яблочкам». Некоторым тварюшкам, например, таким макаром можно свернуть шею.

[http://immersion.sega.com/
panzer/flash/index.html](http://immersion.sega.com/panzer/flash/index.html)



Аркадная леталка на драконе. Вид из-за спины чудовища. Пернатая рептилия носится по уровням, поджаривая огнем и магией разнообразных противников. Восседающая на спине страшилища девчонка изредка помогает дракошке магией. Первые уровни — весьма средненькие, но дальше игра набирает обороты и играть становится очень интересно.

[www.freeworldgroup.com/
freegames/foxfight1/index2.htm](http://www.freeworldgroup.com/freegames/foxfight1/index2.htm)



Совершенно сумасшедшая аркада про адского лисенка. Залихватский файтинг с элементами жесткого насилия и расчлененки в красивейшей мультяшной обертке. Милашка рыженький лисенок путешествует по разным странам света и выступает там на арене, сражаясь с различными мегамонстрами. Адольфом Гитлером, спятившим деревом-бансаем, гигантской жабой... Сначала лисенок лупит супостатов огромной боксерской перчаткой, затем, насобирав падающие на арену бонусы, начинает применять более серьезные средства уничтожения. А уж если повезет и на арену выбросят боевой вертолет... В общем, та еще развлекуха. Игра не очень длинная, но довольно сложная. Рекомендуем всем.

www.daveclarke.com/game.cfm



Отличный скролл-шутер. Маленький космический корабль бороздит просторы далекого космоса, по ходу дела стирая с лица галактики всевозможные расы плохишей и задавак. Плохиши наваливаются толпами, задаваки отстреливаются из всех стволов, но суперкорабль стремителен и беспощаден.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Дуэль за миллион долларов



Как известно, в любой MMORPG имеются два основных занятия: истреблять враждебно настроенных монстров (PvE) или собственных соратников (PvP). До недавнего времени единственной радостью завязанных дуэлянтов было празднование победы, но отныне все может измениться. Компания **PlanetWide Games** выпустила первую в мире MMORPG, в которой победитель PvP-турнира получит \$1000000.

Релиз **RYL: Path of the Emperor** состоялся 17 марта этого года. Игра представляет собой симбиоз **Diablo**, **Guild Wars** и **Lineage**, отличается очень динамичными сражениями, а также весьма приличной графикой. Первого июля начнутся отборочные состязания, которые продлятся до 30 апреля 2006 года. Исторический финал совпадет по времени с E3' 2006, остальные подробности на www.ryl.net.

Средиземье онлайн



Turbine Entertainment объявила о лицензировании прав на издание MMOG, созданных по произведениям Толкиена «Властелин колец» и «Хоббит». В числе прочего компании досталась многообещающая MMORPG **The Lord of the Rings: Middle-Earth Online**.

Джеффри Андерсон (Jeffrey Anderson), президент и CEO Turbine, не скрывает радости: «Мы намереваемся создать лучшее интерактивное представление этих литературных шедевров и гарантируем долгую и захватывающую жизнь онлайн-Средиземья».

Впрочем, это ценное приобретение имеет всего один, но очень крупный подводный камень. Только на официальном сайте игры (www.middle-earthonline.com) уже зарегистрировалось свыше 100 тысяч фанатов творчества Профессора. Они не жалеют слов и эмоций на пожелания столь амбициозному проекту (количество сообщений на местном форуме уже подобралось к миллиону), и работы над ним ведутся в весьма горячей обстановке.

Подробностей по самой игре пока нет, известно только, что релиз в США, Европе, Японии, Корее и Китае планируется на 2006 год.

UO: цивилизованная покупка



Компания **Electronic Arts** предложила новый способ приобретения MMORPG **Ultima Online**. Обладатели кредитных карт могут оплатить игру в онлайн, после чего скачать клиент. Существует три варианта покупки: **UO Gold** — все, кроме последнего аддона, плюс 45 дней бесплатной игры — \$9.95; **Samurai Empire** — все, включая последний аддон, плюс 45 дней бесплатной игры — \$29.95; и еще один вариант **Samurai Empire**, включающий 90 дней бесплатной игры, за \$49.95.

Естественно, все эти хлопоты предлагают только тем игрокам, которые хотят играть на официальных шардах. Напомним, что **Ultima Online** не имеет издателя в России, поэтому возможность покупки через онлайн вполне может увеличить ряды наших соотечественников в знаменитой вселенной UO.

SWG обновится 5 мая



В конце мая на экраны выйдет долгожданный **Star Wars Episode III: Revenge of the Sith**. За две недели до этого знаменательного события игроки в **Star Wars Galaxies** смогут скачать новое дополнение под названием **SWG: Episode III Rage of the Wookiees** по цене \$24.95. Ожидается огромное количество новаций, среди которых, естественно, имеется и родная планета Вуки под названием **Kashyyyk**.

Основные изменения затронули боевую систему. Кроме того, в наборе присутствуют новое оружие и броня, свыше 100 новых миссий для всех классов, добыча минералов в космосе и последующая их продажа, кибернетические протезы для персонажей а-ля «рука Люка Скайуокера», дополнительные космические корабли и улучшенный пользовательский интерфейс.

Жилье в Project Entropia



В MMORPG **Project Entropia** отныне можно приобрести частное виртуальное жилье. В этом факте нет ничего особенного, дело для жанра обычное, но экономика данной игры, как известно, базируется на самых настоящих зеленых рублях. Соответственно, за три типа квартир — от скромных «малосемеек» до роскошных апартаментов — жители PE выложили скромные, но вполне реальные деньги (\$25, \$35 и \$45 соответственно).

На торги было выставлено около 2000 квартир, и четверть из них разлетелась, как горячие пирожки, за несколько часов. Интересно, что новый рынок практически мгновенно освоили посредники, за умеренную мзду подбирающие жилье для состоятельных клиентов (чудесный вид из окна и приятные соседи гарантируются). ■

ОДНОЙ СТРОКОЙ

■ Релизы: **Asheron's Call 2: Legions**, **SWG: Episode III Rage of the Wookiees**



■ **Perpetual Entertainment** анонсировала новую MMORPG под скромным названием **Gods & Heroes: Rome Rising**. В ассортименте — Древний Рим, свыше 1200 квестов, мифологические персонажи, squad-based combat и обещание полноценной игры соло.

■ Компания **Codemasters** стала европейским издателем **Asheron's Call: Throne of Destiny** и **Asheron's Call 2: Legions**.

■ **ArenaNet** представила коллекционное издание **Guild Wars** по цене около \$80. Помимо стандартного набора в комплект входит уникальная **Divine Aura** («божественная аура»), эффектно выделяющая персонажа из толпы.

■ **SOE** анонсировала плановые изменения в торговой системе **EverQuest II**, которые смело можно назвать «счастьем торговца». Это произвольная установка торговых контейнеров в удобном для игрока месте и работа магазина даже тогда, когда продавец не находится в игре.

■ **Очередной рекорд World of Warcraft** установлен в Китае: за 1 час после открытия регистрации около 100 тысяч геймеров записались на бета-тест игры.

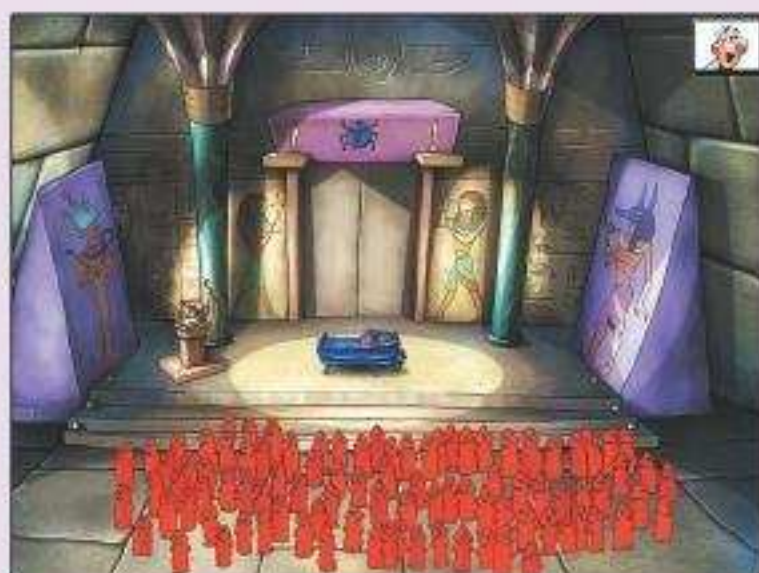
ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!



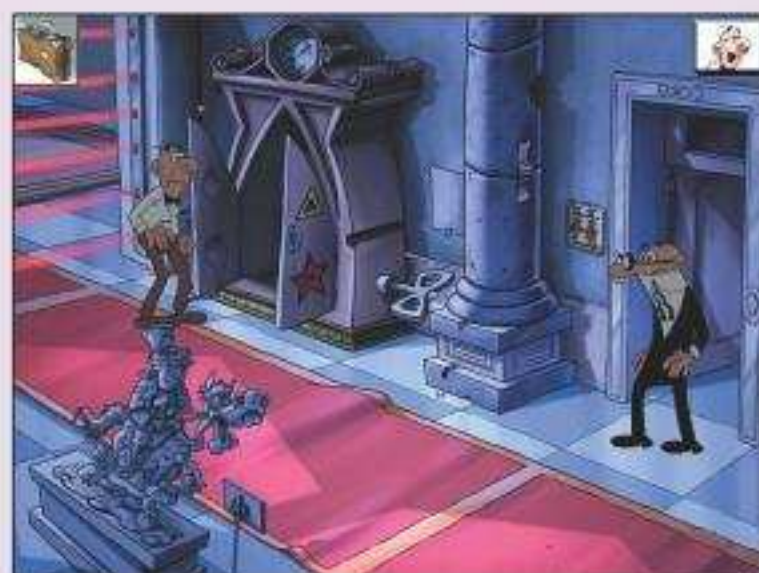
МЕСТЬ СКАРАБЕЯ



В шифровке говорилось, что это усадьба известного скульптора... Странный, однако, у него вкус.



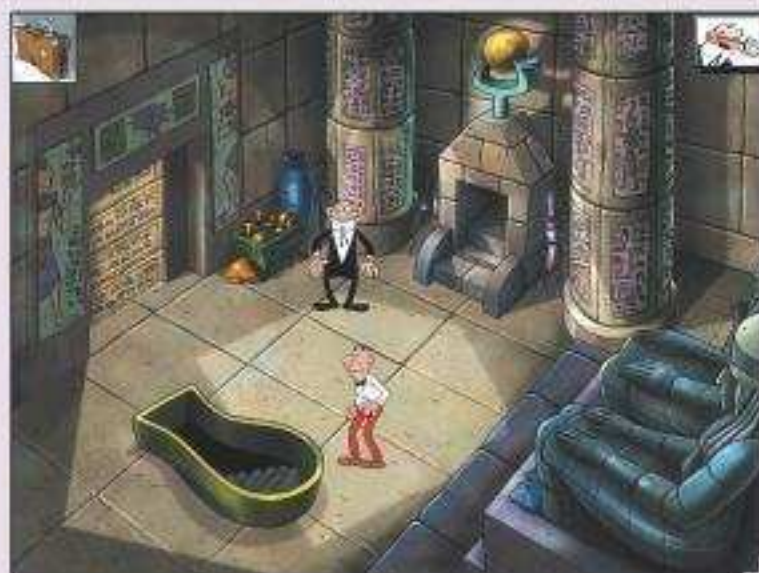
Это не костюмированная вечеринка «Идущих в место» по поводу пересмотра конституции, а тайное собрание зловещей Шестой Секты.



Филемон только что нашёл секретный проход, скрытый в старинных часах. Теперь, пока Мортадело стоит на стрёме, нужно проверить, куда этот ход ведёт.



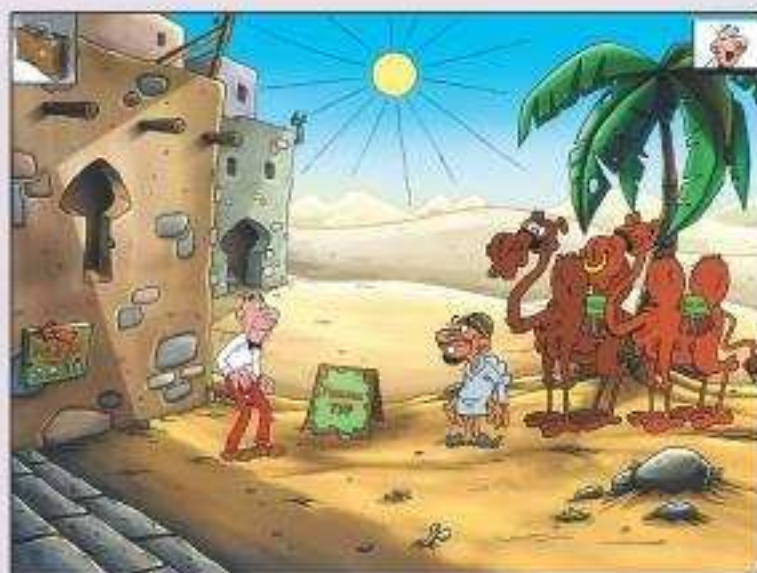
Этот тип выглядит подозрительно знакомо... Интересно, где Мортадело мог видеть это лицо... Надо будет напоить его и всё разузнать.



Агенты попали в ловушку. Хорошо, что древние строители предусмотрели черный ход, через саркофаг. Но куда он ведёт? Есть только один способ узнать это.



Агенты 008 только что обнаружили, что они не первые посетители этой пирамиды...



Не очень скоростное, зато комфортное и недорогое местное такси. Главное, вовремя его кормить и остерегаться плевков.

Фирма 1C и студия snowball.ru рады представить вам вторую часть приключений суперагентов **Мортадело** и **Филемона**. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, обезвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
мир в шутку



Продолжение приключений
суперагентов 008 –
в продаже с февраля!

«Агенты 008:
Месть скарабея» (2CD)



ТИМУР ХОРЕВ

E-MAIL: РУБРИКИ. INTERNET@IGROMANIA.RU

БЕРСЕРК ОНЛАЙН

Открытый альфа-тест

Жанр: онлайн-ККИ ■ Создатели: Topless Elephant Group, ООО «Берсерк-Онлайн»

Системные требования: P-200, 64 Мб ОЗУ, 20 Мб HDD, модем

Дата выхода: второй квартал 2005 года

www.berserk-online.com



Постепенно, но неотвратимо коллекционная карточная игра (ККИ) «Берсерк» выходит из «Внекомпьютерных игр», чтобы поселиться и в онлайн-разделе. С началом альфа-тестирования «Берсерк-Онлайн» в конце марта мир Лаара гостеприимно открыл двери для всех желающих. Правда, пока что каркас игры лишь начинает обрастать деталями, но основные принципы игры уже видны невооруженным глазом.

Ну а поскольку у нас была возможность ознакомиться с игрой, спешим поделиться первыми впечатлениями. Более пристально будем изучать «БО» уже после релиза.

Лучше позже, но лучше

«Берсерк» — самая популярная отечественная ККИ, но ее авторы уже обратили взгляды на многообещающий онлайн с виртуальными колодами, электронными бустерами и цифровыми поединками. Художники и программисты из Topless Elephant Group начали работу над проектом «Берсерк-Онлайн». Сначала ожидалось, что игра выйдет в феврале 2005 года, но потом ее релиз перенесли на второй квартал. После закрытого тестирования (в нем приняли участие более 200 человек) пришла очередь открытого. Правда, пока что это лишь альфа-тест, но бета-тестирование уже не за горами.

Для того чтобы сыграть в рабочую версию «Берсерка», надо всего лишь скачать игровой клиент. Пока что его размер — девять мегабайт. Зарегистрироваться можно прямо из клиента, если вдруг заартачится файервол. К сожалению, игра не будет работать под Windows 98 (требуется Windows XP или 2000), и разработчики пока не планируют делать поддержку старых систем.

«Берсерк» неприхотлива к связи и к компьютеру. На обсчет правил карточного боя не нужны ни мощные видеокарты с подвешивающимися вентиляторами, ни процессоры с



температурами сверхновых. Все прекрасно работает на офисных конфигурациях, а о трафике даже заикаться смешно. Заядлые игроки в «Берсерк» наверняка отметят тот факт, что партии играют в течение нескольких минут, если противник не будет намеренно затягивать бой (а он пока что может это делать).

Карта за десять унций

Особый вопрос — внутриигровая валюта. Пока что экономика в «Берсерк-Онлайн» еще не введена, но разработчики планируют сделать сложную систему торговли и покупки бустеров. Сама игра бесплатна, и игрок получает старт из случайно выбранных карт, с которыми уже можно участвовать в поединках. Другое дело, что если вы хотите собрать улучшенную колоду, придется покупать бустеры или меняться картами.

Основная валюта в игре — унция. За десять унций (примерно тридцать рублей) покупается бустер. За эти же виртуальные деньги игроки покупают и продают друг другу карты в частных чатах. Все желающие смогут делать ставки на поединки, чтобы добавить дуэлям адреналина (в бета-версии планируется ввести режим «зрителя»). Если же игрок хочет принять участие в официальном турнире, он тоже должен выложить в виде взноса некоторое количество унций.

В отношении обмена унций на реальные деньги разработчики стоят на твердой позиции. Купить унций — пожалуйста. Обменять их назад, на «реальные» деньги — никак. Покупать внутриигровые унции можно будет с помощью банковских переводов, систем электронных денег (WebMoney, Яндекс.Деньги). Карты оплаты пока не планируются, но в будущем, возможно, появятся и они. Разработчики обещают подумать и по поводу SMS-оплаты игры — самого простого для пользователей варианта конвертации денег в унции.

БРОСАЙТЕ ДАЙСЫ, ГОСПОДА

Несмотря на то, что «Берсерк» часто называют «нашим ответом Magic: The Gathering», игры эти мало похожи. «Берсерк» во многом уникален. Во-первых, здесь подчиненные игроку существа сражаются не просто так, а строем — первый ряд, второй ряд, третий, и сверху на врага пикируют птицы. Во-вторых, победа зависит не только от знаний тонкостей карт, но и от доли удачи — при каждом ходе игрок бросает кубик, и его результат определяет эффект атаки или обороны.

Чтобы начать играть и выигрывать, не обязательно заучивать все карты и стратегические приемы, достаточно лишь понять общие принципы игры. Освоить «Берсерк» легко, труднее стать в нем мастером.



Раздали слонов

По завершении закрытого альфа-теста разработчики решили наградить самых активных, терпеливых и заинтересованных игроков.

Лучшим игроком объявили игрока с ником Elf — он отыграл максимальное количество поединков и прислал множество отчетов по найденным ошибкам. Он получил пять электронных ультраредких карт и фирменную футболку.

Десять электронных бустеров получили Mitrindir, Eddy, Tirkator и Anilox. Поощрительные призы были вручены Dragon Drag (пять ультраредких карт за терпение) и Maks — две ультраредкие карты за самый оригинальный вопрос.

■■■■

«Строительство» игры идет полным ходом. Отлавливаются ошибки, улучшается интерфейс. На игровом форуме постоянно дежурят разработчики — они принимают предложения и жалобы от общественности, чтобы внести изменения в следующие версии «Берсерка-Онлайн». А «Игромания» будет и дальше следить за развитием многообещающего проекта. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Берсерк-Онлайн» перешел в стадию альфа-тестирования, а это значит, что с каждым днем в него добавляются новые детали: карты, бустеры, кланы. И каким в результате окажется проект, зависит от тестеров. То есть от вас.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

java-игры

отправь код картинки
на номер 4042

Shark Revolution

код игры: 1806998



Intruders

код игры: 1808870



"Изоolda"

код игры: 1809147



Модели телефонов для которых доступны java-игры: Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8010i, 7610, 7650.

супер звуки

отправь код картинки на номер 4042

Крик шимпанзе 1808639
Пионерский горн 1808642
Выстрел из "MAGNUM-357" 1808647
Ржание кобылы 1808651
Крик слона 1808915
Чихающий мужчина 1808655
Канарейка 1807289
Женский оргазм 1808943
Звонок старинного телефона 1808930
Автоматная очередь из АК-47 1808648
Мяукающие котенки 1807604
Сигнал автомобиля 1807291
Таймер бомбы 1808934
Пук веселый 1808924
"Первые слова" ребенка 1808917
Кот в мешке (случайный Супер звук) 9999

Список телефонов, поддерживающих Супер звуки:
Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 5100, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage.
N-Gage QD.
Sony Ericsson: P500, K500, K700, K750, P800, P900.
Siemens: SL55, C65, C66, S65.
Panasonic: CD-97, Motorola: E365, V320, V80, LG: E2100, G1800, G5600, L1100, T5100.

Samsung (все полифонические модели, кроме A800, M500, N620, T500).

ИНФОРМ-МОБИЛ
контент и сервис провайдер №1

мы делаем
мир ярче



мелодии

отправь код на 4040

МОНОФОНИЯ

NOKIA, LG, SAMSUNG	SIEMENS	MOTOROLA и другие	ПОЛИФОНИЯ
Ленинград "Музыка из к/ф "Бумер".....180251	180252	180253	180250
DJ Грыз "Служебный роман".....1802296	1802297	1802298	1802295
Музыка из к/ф "Mortal Combat".....1809088	1809089	1809090	1809087
Музыка из к/ф "Секс в большом городе".....1806193	1806194	1806195	1806192
Триплекс "Музыка из к/ф "Бригада".....1807293	1807294	1807295	1807292
Уматурман "Ночной дозор".....1802094	1802095	1802096	1802093
Триплекс "Собака Баскервилей".....1806189	1806190	1806191	1806188
Музыка из к/ф "Иван Васильевич меняет профессию, Погоня".....1806410	1806411	1806412	1806409
Музыка из к/ф "Transformers".....1806769	1806770	1806771	1806768
Мери Поппинс "33 хоровы".....1801017	1801018	1801019	1801016
Arash "Boro Boro".....1809419	1809420	1809421	1809418
Anastacia "Sick & Tired".....1806737	1806738	1806739	1806736
Narcotic Thrust "I like it".....1802288	1802289	1802290	1802287
Beyonce feat. Jay Z "Crazy In Love".....1801562	1801563	1801564	1801561
Blue feat. S. Wonder & Angie Stone "Signed, Sealed, Delivered".....1801565	1801566	1801567	1801564
DJ Bobo "Chihuahua".....1806619	1806620	1806621	1806618
Jamella "Superstar".....1801697	1801698	1801699	1801697
Korn "Thoughtless".....1801943	1801944	1801945	1801943
Kylie Minogue "Come Into My World".....1801593	1801594	1801595	1801593
Linkin Park "Faint".....1801653	1801654	1801655	1801653
Moby "Jam For The Ladies".....1801792	1801793	1801794	1801792
Nek "Sul Treno".....1801919	1801920	1801921	1801919
Nelly Furtado "On The Radio".....1801638	1801639	1801640	1801638
Nevergreen "Since you've been".....1807694	1807695	1807696	1807693
No Doubt "Hella good".....1801640	1801641	1801642	1801640
Placebo "Special Needs".....1801795	1801796	1801797	1801795
Scotter "Shake That!".....1808232	1808233	1808234	1808231
Shakira "Objection (Tango)".....1802038	1802039	1802040	1802038
Tarkan "Kuzu Kuzu".....1802336	1802337	1802338	1802335
Tomoyasu Hotei "Battle Without Honor".....1806661	1806662	1806663	1806660
Usher "My boo part 2 (feat. Alicia Keys)".....1807890	1807891	1807892	1807889
Modjo "Lady Hear Me Tonight".....1801632	1801633	1801634	1801632
Украинская народная песня "Ты ж мене підманула".....1809144	1809145	1809146	1809143
Жанна Фриске "Ла-ла-ла".....1809447	1809448	1809449	1809446
Дима Билан "На берегу неба".....1807774	1807775	1807776	1807773
Доминик Джокер "Рим-Париж".....1807782	1807783	1807784	1807781
Тимати "Плачут небеса".....1807477	1807478	1807479	1807476
Тутси "Самый-самый".....1807481	1807482	1807483	1807480
Фабрика "Про любовь".....1801017	1801018	1801019	1801017
Шашков Ратмир "Не любил".....1807445	1807446	1807447	1807444
Юрий Титов "Понарошку".....1801198	1801199	1801200	1801197
RDV-DJ "Брибумер".....1807868	1807869	1807870	1807867
Алекс "Где же ты".....1807730	1807731	1807732	1807729
Верка Сердючка и Глюк Оза "Жениха хотела".....1801162	1801163	1801164	1801161
Hi-Fi "А мы любим (С.Ш. №7)".....1801234	1801235	1801236	1801234
Валерий Меладзе "Се ля ви".....180793	180794	180795	180792
Глюк Оза "Невеста".....1801220	1801221	1801222	1801220
Гости из будущего "Ты где-то".....1801223	1801224	1801225	1801223
Дискотека Авария "Суровый рэп".....1807778	1807779	1807780	1807777
Дмитрий Маликов "Love Story".....1801269	1801270	1801271	1801269
Жасмин "Ты далеко".....1801389	1801390	1801391	1801389
Иванушки "Безнадёга точка ру".....1801417	1801418	1801419	1801417
Ираклий Пирцхалава "Время".....1808168	1808169	1808170	1808167
Катя Лель "Между нами".....1801241	1801242	1801243	1801241
Корни "С днем рождения, Вика!".....1801206	1801207	1801208	1801205
Ксения Ларина "Пузырьки лимонада".....1801190	1801191	1801192	1801189
Михаил Гребенщиков "Танцы-обниманцы".....1806591	1806592	1806593	1806590
Никита Малинин "Котенок".....18022108	18022109	18022110	18022108
Отпетые мошеники "Люби меня, люби".....1802262	1802263	1802264	1802262
Премьер-Министр "Наташка".....1802091	1802092	1802093	1802091
Пьер Нарцисс "Целуй, целуй".....1802084	1802085	1802086	1802084
Руки Вверх "Sugarbaby".....1801342	1801343	1801344	1801342
Саша "Заведу".....1801461	1801462	1801463	1801461
Саша-project "Мне очень нужен ты".....1801406	1801407	1801408	1801405
Света "А может да".....1801466	1801467	1801468	1801466
Света "Другая".....1801363	1801364	1801365	1801363
Сергея "Загубили Лялю".....1801150	1801151	1801152	1801150
Сергея "Черный бумер".....1806289	1806290	1806291	1806288
Сливки "Буду я любить".....1801352	1801353	1801354	1801352
Стас Пьеха "Одна звезда".....1801182	1801183	1801184	1801181
Юлия Савинова "Корабли".....1808996	1808997	1808998	1808995
Юлия Савинова "Высоко".....1801085	1801086	1801087	1801085
Фабрика "Рыбка".....1801202	1801203	1801204	1801201
Филипп Киркоров "Жесткая любовь".....1801245	1801246	1801247	1801245
Чай Двоем "День рождения".....1807493	1807494	1807495	1807492
Юлия Савинова "Believe me".....1802340	1802341	1802342	1802339
Уматурман "Проститься".....1807485	1807486	1807487	1807484
Никита "Ты не мол".....1801295	1801296	1801297	1801295
Непара "Другая причина".....1801290	1801291	1801292	1801290
Наталья Ветлицкая "Глаза цвета виски".....180949	180950	180951	180948
Мираж "Снова вместе".....1807357	1807358	1807359	1807356
Леприконсы "Хали-гали, паратрупер".....1801129	1801130	1801131	1801129
Краски "Старший брат".....1801123	1801124	1801125	1801123
Кабанов "Чат".....1801290	1801291	1801292	1801289
Ирина Дубцова "О нем".....1801194	1801195	1801196	1801193
Ираклий Пирцхалава "Лондон-Париж".....1801170	1801171	1801172	1801169
Жасмин "Головоломка".....1801387	1801388	1801389	1801387
Другие правила "Лети! Бег!".....1801210	1801211	1801212	1801210
Дмитрий Маликов "Не скучай".....1802096	1802097	1802098	1802096
Гости из будущего "Так отважно".....180809	180810	180811	180808

© Первое музыкальное издательство © БМГ Россия © Warner/Chappell (Москва) © Шершук © Valentino
© Независимый Фотографический Альянс © Продюсерский центр Игоря Матвиенко © Ой Ди Лэнд © Издательство Джем
© Майстри Продакшн © Металлоид © Независимое Агентство Авторских Прав © Русский олимп © EMI Music Publishing Ltd.
© S&A Music Publishing Ltd. © Российское Авторское Общество

ВЫ МОЖЕТЕ ОТПРАВИТЬ ЛЮБУЮ ПОНРАВИВШУЮСЯ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ ИЛИ СУПЕР ЗВУК СВОЕМУ ДРУГУ В ПОДАРОК. ДЛЯ ЭТОГО ПОСЛЕ КОДА УКАЖИТЕ НОМЕР ТЕЛЕФОНА ДРУГА. НАПРИМЕР: 180250 +7910XXXXXXX

ВНИМАНИЕ! Для того, чтобы загрузить полифоническую мелодию, цветную картинку или Супер звук, ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена к оператору. Для получения полифонической мелодии ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических звуков (теперь и для телефонов "LG"). Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей: www.jmi.ru, war.jmi.ru. Служба поддержки - e-mail: support@inform-mobil.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042.
Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения на номер 4040: "Билайн" - 0,885 USD вкл. НДС, МТС - 0,885 USD вкл. НДС, "МегаФон" - 0,885 USD вкл. НДС; стоимость исходящего сообщения на номер 4042: "Билайн" - 2,35 USD вкл. НДС, МТС - 2,24 USD вкл. НДС, "МегаФон" - 2,36 USD вкл. НДС. Входящие сообщения - бесплатно. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и порядке предоставления услуги на сайте www.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО "Информ-мобил".
ОАО "Мобильные ТелеСистемы". Лицензия Минсвязи РФ № 14465, 24136.
ОАО "ВымпелКом". Лицензия Минсвязи РФ № 17951.
ЗАО "Соник Дью". Лицензия Минсвязи РФ № 15002.
ООО "Информ-мобил". Лицензия Минсвязи РФ № 23639.

Добро пожаловать
в мир
друзей!

Молодежные
Знакомства
9966



Отправь
game
на номер 9966

Стоимость исходящего SMS-сообщения для абонентов МТС - 0,118 USD с НДС, "МегаФон" - 0,177 USD с НДС, "Билайн" - 0,177 USD с НДС, входящие сообщения - бесплатно.
Товар сертифицирован.
ООО "Информ-мобил". Лицензия Минсвязи РФ № 23639.

черно-белые картинки

отправь код картинки на номер 4040

■ для телефонов Nokia, Samsung ■ Siemens ■ Motorola и другие

1803543	1803771
1803544	1803772
1803545	1803773
1803561	1803789
1803562	1803790
1803563	1803791
1803681	1803792
1803682	1803793
1803683	1803794
1803711	1803849
1803712	1803850
1803713	1803851
1803747	1803870
1803748	1803871
1803749	1803872
1803762	1803939
1803763	1803940
1803764	1803941
1803765	1804080
1803766	1804081
1803767	1804082
1803768	1804083
1803769	1804084
1803770	1804085

логотипы nokia/ems

отправь код картинки на номер 4040

■ Nokia, Samsung ■ EMS

1805187	1805188	1805261	1805262	1805311	1805312	1805654	1805655	1805842	1805843
1805189	1805190	1805295	1805296	1805413	1805414	1805702	1805703	1805844	1805845
1805215	1805216	1805307	1805308	1805636	1805637	1805728	1805729	1805868	1805869
1805227	1805228	1805309	1805310	1805638	1805639	1805800	1805801	1805870	1805871

цветные картинки

отправь код картинки на номер 4040

1806644	1807258	1808619	1808635	1809291	1809155	1809309
1804968	1808276	1808621	1808845	1809292	1809386	1809480
1805079	1808323	1808622	1809219	1809297	1809391	1809483
1805533	1808610	1808624	1809242	1809301	1809394	1809485
1806372	1808611	1808625	1809282	1809304	1809412	1809492
1807248	1808612	1808634	1809289	1809305	1809415	1809500

EVE

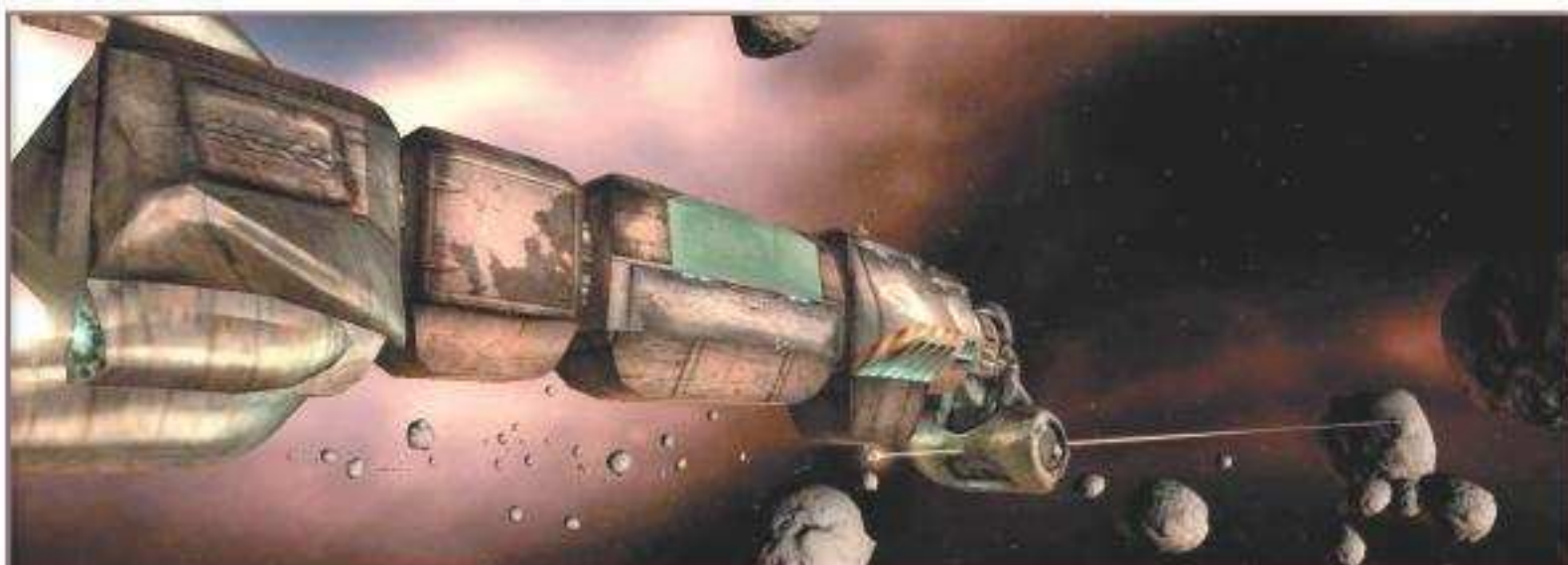
ONLINE

ЗВЕЗДНАЯ ОДИССЕЯ

ТИМУР ХОРЕВ
E-MAIL: RUBRIKI. INTERNET@IGROMANIA.RU

Жанр: Космическая MMORPG ■ Разработчик: CCP ■ Похожесть: Earth And Beyond, Jumpgate
 Системные требования: PIII-450 MHz, 256 MB, 32 MB Video, 56K
 (PIV-1 GHz, 256 MB, 64 MB Video, 56K)

www.eve-online.com



Крупные транспортные корабли и добыча руды — основа экономики мира EVE.

Рынок космических онлайн-игр очень молод, но на нем уже тесновато. Как ни крути, это не популярное фэнтези — аудитория у таких игр специфическая, и трудно бывает угадать, что этим «звездным рейнджерам» надо. В поисках идеального решения ушла на горизонт событий многообещающая **Earth And Beyond** — только ее и видели. **Jumpgate** пока весьма успешно держится на плаву, но что с ним будет дальше — неизвестно.

На самом деле аудитории космических игр надо немного: чтобы им дали богатые возможности для игры, любили их, ценили и не бросали. Молодая исландская компания **CCP** (Рейкьявик), запустив в мае 2003 года **EVE Online**, последовательно выполняет все четыре требования. И не прогадала... В последние месяцы рекорд за рекордом бьет по количеству игроков, одновременно сидящих в галактике Евы.

Сколько звезд на небе

В CCP не боятся прослыть гигантоманами. Перебежчики, завидев этот мир, в первую очередь хватаются за голову и вопят: «А падре давал нам конфетки!» И неудивительно — в **Earth And Beyond** звездные системы можно было пересчитать по пальцам. Здесь их ни много ни мало — пять тысяч.

Нас призывают забыть про шарды, королевства, сервера и планеты. Вся галактика объединена в мир **Tranquillity** («Спокойствие») на одном огромном вычислительном кластере (есть, правда, особый тест-сервер, но он не считается). На карте видны все игроки, и ситуации «друзей, разделенных шардами» тут не может быть в принципе.

Каждая звездная система может похвастаться центральным светилом и комплектом небесных тел — планет и астероидных поясов. В цивилизованных мирах (а новички первые пару месяцев игры обитают исключительно



Настройки внешнего вида персонажа богатейшие: от прически, фона и черт лица до наклона головы.

там) рядом с планетами висят монструозные космические станции. Они дают приют звездолетам и их хозяевам. Это островки цивилизации в море вакуума. Только на станции вы найдете рынок, возможность сменить корабль или сбросить ненужное барахло на склад. Между планетами и станциями одной звезды корабли «прыгают» на собственном гипердвигателе — иногда с остановками, если не хватает мощности. Межзвездное пространство корабли пересекают с помощью прыжковых ворот, воспетых еще в «**Вавилоне-5**».

Окружающий станции космос только кажется необитаемым. Нет, эфир EVE пронизывают десятки каналов для общения: обычные чаты, командные и частные. Ролевая группа называется здесь бандой (gang), а в роли кланов выступают корпорации. Световые годы не помеха для общения: станции играют роль ретрансляторов и передают сигналы с, прямо скажем, неэйнштейновской скоростью.

ИСТОРИЯ МИРА

Прибыв через природный портал к чужим звездам, люди так и не смогли определить, где они находятся. Систему недолго думая назвали Новым Эдемом. Как и положено, человечество начало распространяться по ближайшим звездам.



Внешний вид кораблей — безупречен.

Но вдруг врата захлопнулись, и новые системы оказались изолированы от старых, «земных». После тысяч лет хаоса несколько человеческих империй наконец пришли в себя. Масштабных войн друг с другом они не вели, прекрасно понимая, чем это может кончиться. Мир в галактике Евы хрупок, но это все же мир.

Согласно легенде, дружить стараются пять человеческих рас: империя Амарр, федерация Галлент, государство Калдари, республика Минматар и империя Джовиан. Загадочных джовиан в игре еще нет — их добавляют в следующих дополнениях.

НЕСКОЛЬКО ЦИФР...

Игровых рас: 4 (10 племен на выбор)
 Солнечных систем: 5000
 Станций: 5000
 Звездных порталов: 14000
 Планет: 43000
 Лун: 230000
 Различных кораблей: более 100
 Доступных умений: более 150
 Модулей для установки: более 3800
 Корпораций и альянсов игроков: более 5000
 Корпораций NPC: 150
 Раздающих задания агентов: более 5600
 Рекорд одновременной игры: 12000 человек



Игра тщательно сбалансирована: в дело идут даже корветы и безоружные челноки.

Мы уважаем пиратов

Мир кипит жизнью. Летают корабли торговцев и рудокопов, на рынках колеблются спрос и предложения, рудные лазеры «шахтеров» долбят астероиды. Не обошлось и без отбросов общества. В ССР уважают незаконные желания персонажа-пирата. Возможности для междоусобицы в игре неограниченные, но в цивилизованных системах все посягательства на чужую жизнь быстро пресекут NPC-корабли полиции Конкорда. У плохо защищенных звезд на помощь терпящему обиду от космических пиратов судну придут лишь слабые турели — и то лишь около прыжковых порталов. В глубине космоса и в незаселенных системах царит полная анархия.

Но, как известно из истории, пираты появляются там, где много мирных судов и есть возможность для наживы. А что толкает мирные суда на этот Дикий Запад? Богатые редкими и дорогими рудами астероиды. Приходится рудокопам самим сколачивать банды и закупаться крейсерами и линкорами. Собственно, само понятие «пират» в EVE Online — вещь относительная. Система построена по образу **Ultima Online** — нападение на другой корабль роняет карму. Очень низкая карма закрывает для игрока вход в цивилизованные системы, а исправить свои грехи можно только долгим истреблением NPC. Здесь NPC-пиратов называют «крысами», чтобы не путать с настоящими злобными флибустьерами, чьи портреты иногда красуются на звездных экранах вместе с обещанной наградой за ликвидацию.

Для борьбы с беззаконием торговцы, рудокопы и производители объединяются в корпорации (разбойники, впрочем, тоже). Возможности для совместных действий, организации и управления корпорациями здесь очень богатые. Политика коснется новичка не сразу, но рано или поздно это случится. Вам придется



Между звездами корабли прыгают через классические порталы.

определяться в предпочтениях, участвовать в самых настоящих выборах и снимать с ушей лапшу, которую вам вешают на уши кандидаты. У каждой корпорации — свой список друзей и врагов, система рангов, богатые возможности для помощи соратникам (на игровом сленге — «корпи»).

Терпение и труд

Главный недостаток EVE можно обнаружить уже с первых минут. Игра очень сложна для новичков, не привыкших к крутым «кривым обучения». Бывалые «космонавты», конечно, и глазом не моргнут, а простые любители «летать и всех мочить» могут и растеряться. Взять хотя бы ролевую систему. Уровней здесь нет, и сила персонажа определяется лишь умениями (по пять ступеней на каждое). Владение техникой, кораблями — все это определяется только навыками персонажа.

Это еще ничего, skill-based ролевые системы нам знакомы. Но на обучение этим умениям тратится время, и немалое. Если первая ступень выучивается за пятнадцать минут (время зависит от одной из четырех характеристик персонажа), то на каждое последующее требуется в пять раз больше времени. Последняя, пятая, ступень требует больше недели реального времени.

В один момент может тренироваться только одно умение. Выстраивать очередь нельзя, но можно без последствий прерывать обучение, чтобы заняться другой книжкой, более актуальной. Во время обучения можно делать все что угодно. Но самое главное — умение тренируется даже тогда, когда игрок не находится в игре.

Такая оригинальная ролевая система — чувствительный удар по игрокам-жевунам (**munchkin**) и реверанс в сторону тех, у кого нет времени проводить в игре по десять часов, соревнуясь с прыткими подростками.

Вы нам только шепните

Понять и принять такую систему несложно. Но вот глобальность интерфейса EVE Online может сломить слабых духом. Нет, интерфейс нельзя назвать неудачным. Он выполнен по-своему элегантно — по крайней мере, придумать что-то более эффективное я бы не взялся. Стоит освоиться с игровыми меню и командами, как интерфейс становится простым и понятным. Но сколько же в нем окошек, мелкого текста, цифр и кнопочек!

Обучающий режим поможет освоиться с основными функциями: передвижение корабля, торговля, сбор добычи и бурение астероидов. Заскучать не позволит агент, у которого в запасе для игрока семь классических обучающих заданий — подай, принеси, убей, собери. Но что делать, когда растерявшийся игрок будет предоставлен сам себе?

На этот случай у разработчиков есть два спасательных круга. Первый — официальный чат-канал для новичков. Блаженные спрашивающие, ибо им ответят. Второй вариант — отправить послание игровым мастерам и прибегнуть к помощи добровольных помощников. Иногда те сами выходят на новичков и выясняют, не нужна ли им помощь. И знаете — такое внимательное отношение вышибает скупую слезу у не привыкшего к такому обращению игрока.

Атланты держат небо

Художники ССР не ударили лицом в грязь. Пусть внешний вид EVE Online и не такой броский, как у серии игр от **Egosoft**. Но здешнему выдержанному стилю нет равных. Модели кораблей, станций и звездных порталов потрясают. Звуковое оформление качественное и информативное, а фоновая музыка старается быть незаметной (и это ей отлично удается).

Мир меняется, повинувшись мановению руки разработчиков. Игра развивается, предоставляя игрокам новые возможности. Еще совсем недавно EVE красовалась под названием **The Second Genesis**. Нынче на официальном сайте висит уже **Exodus**. Мерно гудят сервера — администраторы держат их в надежных руках, чтобы эти самые сакральные десять тысяч игроков не дай бог не заподозрили плохого к себе отношения. Пример **Mythica** и **NCSoft** стоят перед глазами у ССР. Исландцы делают все, чтобы, выбравшись на рынок серьезных MMORPG, остаться здесь надолго.

Насколько обоснованы их амбиции, сможет оценить каждый, скачав дистрибутив EVE Online с официального сайта. За две недели бесплатной игры можно составить собственное мнение о перспективах «парней из Рейкьявика». ■

ВЕРДИКТ

Доступность, отличная графика и очень серьезный геймплей — вот кредо исландцев. Однако сложность обучения может отпугнуть тех, кто не закален в космических боях «элитоподобных» игр. Но если не отпугнут — удовольствие гарантировано.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

8.5

УСЛОВИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

По принципу взаимодействия с миром все онлайн-игры делятся на две группы. В одной персонажи перемещаются с клавиатуры. Как правило, это обычные игры от первого лица: **Anarchy Online**, «Сфера». В других взаимодействие осуществляется с помощью щелчков мыши. К таким относятся **Ultima Online**, **Ragnarok Online** и **Lineage 2**.

Второй способ намного экономнее в плане использования пропускной способности канала. Именно он применяется в EVE Online. Все это сочетается со сложной системой распределения вычислений между узлами кластера. В результате полноценно играть в EVE можно на обычном модеме. Трафик при этом создается минимальный — порядка мегабайта в час.



Карта в EVE — чрезвычайно удобна.

ОТ РАССВЕТА ДО ЗАКАТА

Рождение, жизнь и смерть онлайн-игр

Чем отличается обычная компьютерная игра от игры с пометкой «online only»? Задайте этот вопрос заядлому любителю MMORPG, и его лицо расплывется в мечтательной улыбке. «В сингле не надо платить за игровое время! — тут же выпалит он. — А еще в сингле никто не убивает моих героев в спину и не тащит трофеи, честно добытые в бою, прямо у меня из-под носа. Там безопасно, но... одиноко. В онлайн, конечно, хватает всяких сложностей, но и удовольствия от игры гораздо больше!»

Это все так. Но у многопользовательских ролевиков есть еще одна особенность. На первый взгляд она не очень существенна, но спустя даже месяц обитания в новой виртуальной вселенной именно она ставит перед игроком вопрос, не перебраться ли ему в какую-нибудь другую MMOG. И это, конечно же, возраст игры: объективное обстоятельство, которого полностью лишены сугубо одиночные представители других жанров.

Если некто никогда не видел, скажем, первый **Half-Life**, то этот шедевр даже сегодня станет для него настоящим открытием. Конечно, у одиночной игры тоже есть свой возраст, но это понятие субъективное, определяемое игроком. Какие-то CD у него летят в форточку, пробыв в дисководе максимум полчаса, какие-то остаются

на годы. Но в онлайн-мирах все иначе.

MMORPG существуют по собственным законам, и, как это ни удивительно, судьбы многих из них весьма похожи на жизнь человека, причем аналогии просматриваются весьма отчетливо, разве что срок жизни намного короче. Мы решили исследовать этапы жизни MMORPG, снабдив каждый из них примером из жизни и цитатами из высказываний игроков на форумах о сегодняшних реалиях каждого упомянутого проекта.

Роддом

(до релиза, или «У нас будет лучший малыш!»)

Итак, наш проект, назовем его X, вынашивается в недрах компании-разработчика. Задерганные авторы будущего шедевра с кругами под глазами скрываются от журналистов подобно тому, как будущая мамаша сосредотачивается на правильном режиме и изучении всяческой полезной информации о детях. Зато издатель в это время хлопочет с упорством, достойным лучшего применения.

Все, кому надо и не надо, оказываются в курсе, сколько у нас будет NPC, сколько квестов, скрупулезно перечисляются виды оружия и красочно обрисовывается внешность каждой расы, а интернет наводняют яркие скриншоты и трейлеры. В жизни в это время будущая бабушка оккупирует дворовые лавочки, щедро нахваливая соседкам малыша, которого никто не видел, и хвастаясь запасенными впрок распашонками.

Иногда случается так, что издателя нет, либо он был, но исчез в неизвестном направлении. Нашему X в этой ситуации не позавидуешь: у ребенка матери-одиночки всегда будет хватать проблем.

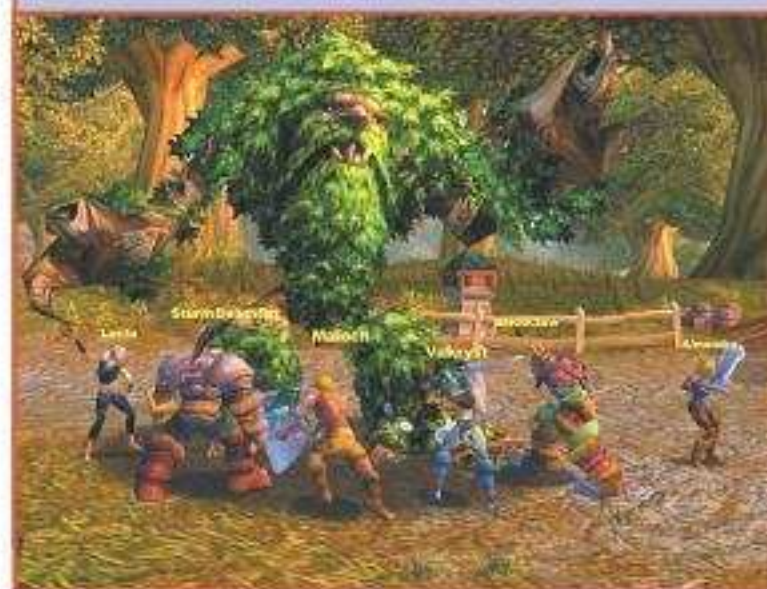
Если вы новичок, не ведитесь на посулы и сладкие обещания. Помните, что фраза «все-го будет гораздо больше!» относится в основном к багам и глюкам игры, а уверения в революционной графике означают, что ваш ста-

РОДДОМ — WORLD OF WARCRAFT

Разработчик: Blizzard Entertainment

На момент написания статьи **WoW** еще не появился на свет, но шума вокруг него уже было значительно больше, чем после многих релизов: чего только стоят почти 900 тысяч ссылок, выдаваемых поисковиком **Google**.

В этом случае никаких секретов в игре нет уже задолго до релиза. Бета-тестер под ником «Полифем» собрал в одно емкое высказывание все первые впечатления, полученные еще на этапе тестирования, и изложил их на форуме www.Blizzard.ru: «...я понял, зачем нужно играть в **WoW**. Что должно являться как главной целью игры, так и главным фаном. **PvP**. Этим кратким трехбуквенным сочетанием, оказывается, выражается вся глубина и мощь мира **Warcraft**».



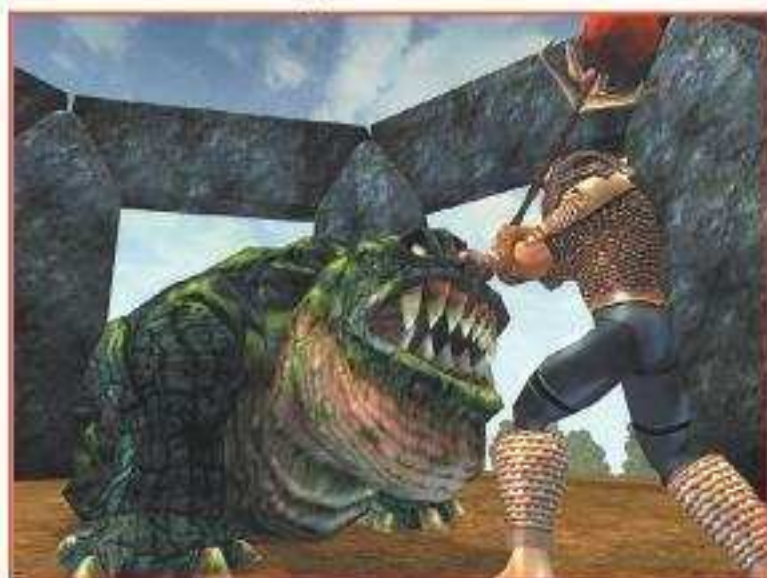
ренький компьютер обязательно окажется среди убежденных консерваторов, категорически отвергающих все революции.

Детство золотушное

(1-й год, или Вояжи по врачам)

И вот настал торжественный день появления X на свет. Подобно тому, как у роддома толпятся родственники новорожденного, у игровых магазинов собираются первые покупатели. Если дите имеет знаменитых родителей по фамилии, к примеру, **Blizzard**, то толпа в обоих случаях ощутимо больше, а к младенцу присматриваются особо внимательно, тщательно выискивая сходство с родителями, то есть с предыдущими играми.

Естественно, только что родившийся ребенок не умеет ни ходить, ни говорить. Соответственно, новоявленная MMORPG неизбежно радуется своих почитателей такими милыми шалостями, как ежечасное падение серверов и полное отсутствие вразумительной информации от службы техподдержки (громкий ее плач по поводу обнаруженных проблем не в счет).



В **Horizons: Empire of Istaria** встречаются самые удивительные монстры.



Даже знаменитое имя игры не гарантирует успеха. **The Matrix Online** — темная лошадка.



City of Heroes — весьма удачно стартовавшая MMORPG. Советуем обратить внимание!



Lineage 2. Современные технологии позволяют населять такими мегамонстрами новые виртуальные миры. Никто не обещал, что будет легко!



Удачный баланс и знакомая вселенная — залог успеха MMORPG Star Wars Galaxies.



Lineage 2. Главные штурмы и сражения еще впереди.

Тем не менее новый мир привлекает абсолютно всем. Пользователи с удовольствием бегают по травке, таращатся на облака, с восторгом приветствуют атмосферные осадки и радостно тычут пальцем в каждого встречного монстра. Кто-то готов часами стоять у городских ворот, глядя, как аборигены проносятся мимо.

Самое главное сейчас — правильное полноценное питание. В случае с MMORPG таким питанием становится абонентская плата, вносимая игроками. Если взносов много, все будет хорошо. Если мало — шансов на выживание почти нет. Богатые родители, конечно, могут продлить существование своего неудачного детища на искусственном питании, как это делала Microsoft с *Earth & Beyond*, но куда как гуманнее было бы пристрелить его прямо в колыбели.

Если жизнь продолжается, то следующий этап — знакомство с медициной. Надо подлечить ножки, обратить внимание на зубки, сделать прививки, и всевозможные т.д. и разно-

образные т.п. Онлайновая игра, разумеется, тоже не минует сей этап. Патчи сыплются один за другим, порой до такой степени удивляя игроков тотальными изменениями в игровой системе, как если бы мамаше, сдавшей врачам мальчика, вдруг сообщили, что это вообще-то девочка.

Если вы новичок, перед вами стоит сложный выбор. С одной стороны, кому охота тратить свое время на ожидание полного излечения врожденных глюков игры, которое может занять не один месяц. С другой — вместе с болезнями роста идет и освоение мира X. Изучаются окрестные территории, формируется речь, то есть внутриигровой жаргон. Вы рискуете безнадежно опоздать, если придете в зрелую вселенную: в этом случае имеются все шансы так и остаться на вторых ролях.

Мы не будем приводить здесь страшные истории из жизни MMORPG, вышедших в 2003 году; просто поверьте на слово, что ни одна из них не обходится без врожденных болячек, которые так или иначе со временем излечиваются.

Бандитская юность

(2-й год, или Из рогатки по воробьям)

Прошло время, наш малыш подрос, окреп, осмелел и кое в чем даже обнаглел. Детские болезни остались позади, и молодой организм радуется жизни. Естественно, вместе с кучей положительных эмоций, связанных с общением и тусовками, неизвестно откуда появляется агрессивность, несвойственная тому славному мальчугану, каким он был год назад.

Подросший X крутится в компании, члены которой называют друг друга исключительно по кличкам, и никогда не откажется навестить в соседний двор, чтобы подраться там «стенка на стенку». Впрочем, иногда он с удовольствием поджидает врагов в темной подворотне. О таких говорят: «Он уже вырос из пеленок, но запах остался».

В игре происходит то же самое. Формируются кланы и гильдии, а независимые анархисты-одиночки, хлебнув лиха «и от красных, и от белых», гордо покидают игру. Клановые сражения становятся важнейшим элементом, на втором месте по увлекательности идут изощренные словесные баталии на форумах. Наиболее кровавые индивиды с удовольствием становятся РК и переключаются с изведения монстров на убийство своих братьев и сестер по разуму.

И никто уже не тычет пальцем во встречных монстров: подручный зоопарк используется только для набора уровня, необходимого, чтобы успешно воевать за свой клан.

Если вы новичок, вас может затащить в этот замкнутый террариум только бешеная популярность выбранной MMORPG. И все равно при

этом вы гарантированно получите вместе с игрой целый комплект сюрпризов. Это необходимость изучить сложившийся местный диалект, состоящий сплошь из непонятных сокращений и аббревиатур, и почти полная невозможность для игры соло. Особо стоит выделить непреходящее ощущение себя боксерской грушей: именно на вас будут изучать математику игры все окрестные РК, даже не сомневайтесь.

Взрослый мир

(3-й год, «...и опыт, сын ошибок трупных...»)

Зрелость — замечательное время. Ошибки молодости позади, приобретены кое-какой опыт и материальное благосостояние. Правда, нет уже шума и веселья, сопровождающих подвиги юности, но зато появляются другие плюсы.

Давно уже выросли дворовые команды, а случайные конфликты между взрослыми мужиками решаются или по-хорошему, или одним метким ударом в ухо. В игре царит затишье. Всем все давно известно, незнакомых лиц почти нет, да и если они появляются, то вызывают у ветеранов легкое раздражение своими бесконечными детскими вопросами.

Заметно снижается и интерес к окружающим, все заняты своими делами. В 2000 году

БАНДИТСКАЯ ЮНОСТЬ — SHADOWBANE

Разработчик: Wolfpack Studios

Год выхода: 2003

Брутальная MMORPG, целиком и полностью посвященная PvP. Наши люди восприняли ее неоднозначно, и диалог с конференцией на www.shadowbane.ru как нельзя лучше иллюстрирует их противоречивые чувства. «Я ушел из SB около года назад, — пишет игрок Daim. — Попробовал SWG, Lineage, но все достало, и PvP нормального почти нигде нет. Народ, скажите, есть сейчас чем в SB заняться? И много ли народу играет?» Ему отвечает некто Iv7: «Ну то, что там PvP левое, и по описанию было понятно. В SB сейчас битвы за рудники, города, ну и, конечно, за «кто на поляне круче»... Народу много».



ВЗРОСЛЫЙ МИР — JUMP GATE

Разработчик: NetDevil

Год выхода: 2001

Космосим, заслуживший всеобщее уважение. Но возраст уже сказывается — расцвет JG пришелся на лето 2002 г. Некто Химик грустно резюмирует на конференции сайта www.EliteGames.ru: «Надо понимать, что 14 января (2004 г. — О.М.) JumpGate умер... Ни одного нового поста с тех пор. Жаль, но, с другой стороны, я благодарен ему, он дал нам чувство прекрасного, и мы продолжаем искать лучшее». Ему вторит товарищ по игре Jon: «Сама игра стала ничуть не хуже. Можно даже сказать, что JG стал зрелым, хорошо сбалансированным и без глюков. Конечно, присутствует ностальгия о тех временах, когда на :ukr слово вставить не давали, но все же это не повод не играть в эту игру. Тем более что лет через 15 фраза «Да я еще с JG начинал» будет звучать так же, как сегодня говорят об Elite на «Спектруме»».



на **Battle.Net** в открытых играх **Diablo II** все бурлило и кипело. «Where are you from?» — этот вопрос интересовал всех. И со всех сторон сыпалось: Germany, Russia, Sweden, Italy, USA, France... Народ обменивался дружелюбными смайликами, после чего весь этот интернационал скопом отправлялся на совместную борьбу с темными силами.

Уже к 2003 году все изменилось. Те же открытые игры, те же условия. Но никто никого ни о чем не спрашивал, и все тот же интернационал молча сбивался в партии, выполняя нужные квесты. Можно было провести в такой игре час, и никто бы не проронил ни слова; независимо от национальности все давно уже знали, куда и с кем бежать и какую боевую тактику применять.

Если вы новичок, в такой игре вам придется несладко. У каждого встречного в ней накоплены такие капиталы и собрана такая коллекция доспехов и оружия, что немудрено почувствовать себя последним нищим в этой вселенной (что, кстати, чистая правда). Плюсов всего два: во-первых, гораздо легче освоиться, потому что подарки от заевшихся аборигенов все равно будут, и, во-вторых, здесь уже почти нет РК, разве вы сами станете таковым, когда игра вам немного поднадоест (и перестанете им быть, когда она надоест окончательно).

Старческий маразм

(после 3-х лет, или «Как щас помню...»)

О, к этому времени наш Х совершенно преобразается. Впрочем, старость, как известно, чрезвычайно близка к детству. В MMORPG такое сходство навевают игроки, которые провели здесь год-другой и спустя какое-то время вернулись, подгоняемые ностальгией. Они снова с удовольствием бегают по травке, тарачатся на облака, с восторгом приветствуют атмосферные осадки и радостно тычут пальцем в каждого встречного монстра.

ВЕЧНАЯ МОЛОДОСТЬ — DIABLO II

Разработчик: Blizzard Entertainment

Год выхода: 2000

Игровая служба **Battle.net** вошла в «Книгу рекордов Гиннеса» как самая популярная в мире. И было за что. Вот как вспоминает начало эпохи **Diablo II** один из посетителей известного форума **www.Ladder.ru** под ником S.T.[9.0]: «Очень часто бывает, что мне очень хочется воссоздать то ощущение, когда я в первый раз зашел в DII, когда в первый раз вышел из города... Не знаю, как у кого, но за это ощущение я готов дорого заплатить. Это ощущение невозможно заменить никакой сверхнавороченной игрой. Мне кажется, что такое ощущение мне уже не даст ни одна игра. Иногда на несколько мгновений удается прочувствовать ЭТО, но удержать не удается...»



Вселенная Neocron — для настоящих киберпанков!

Немного сложнее со здоровьем. В расцвете дряхлости человек Х не всегда помнит, употреблял ли он сегодня лекарства, и если употреблял, то какие именно. Компания-разработчик игры Х абсолютно с ним схожа: спустя три года после релиза в ней можно найти от силы пару-тройку авторов проекта, все остальные давно уже заняты другой работой. По иронии судьбы оставшийся персонал не имеет ровным счетом никакого отношения к существующим техническим проблемам и понятия не имеет, как их решать.

Поэтому не стоит бросаться за помощью к официальной медицине, то есть службе техподдержки, она все равно спит на солнышке. Все, что требуется в такой ситуации, — задать вопрос на одном из немногих уцелевших форумов. Старички-завсегдатаи с радостью ответят на все вопросы, после чего заполнят еще сорок страниц темы отвлеченным потоком воспоминаний о славных боях, вздыхая о великой игре и приобретенном в ней «жизненном опыте».

Народные лекарственные средства при этом куда как эффективнее традиционных. Файловый архив любого фан-сайта к этому времени содержит такое количество софта на все случаи жизни, включая не совсем честные программки, что вам абсолютно незачем будет посещать официальный сайт игры.

Если вы новичок, главное — не пытаться стать здесь чем-то большим; здесь все уже достигли максимальных высот еще тогда, когда вы копили деньги на свой компьютер. Оставляйтесь юным и любопытным — по крайней мере, это импонирует. Зачем приходить в такую древнюю игру? С одной стороны — незачем. С другой — никогда не помешает увидеть вылизанный до блеска баланс и классную игру опытных игроков. Для общего развития и... для правильной оценки новых MMOG.

Вечная молодость

(от релиза до сегодня, или «We are the Champions!»)

Вот и закончилась бурная жизнь нашего Х. Его судьбу разделяют множество MMOG, чье существование имеет свое начало и конец. Но... из любого правила есть исключения. И всегда где-нибудь да найдется удивительный человек, к которому тянутся, сколько бы лет ему ни было. Он, как и все, иногда болеет, иногда хулиганит, но при этом обладает такой харизмой, что в него влюбляются сразу и навсегда.

В его доме много народу, и кого здесь только нет: от маленьких карапузов до степенных старцев. И все находят занятие себе по душе и задерживаются надолго. В жанре MMORPG таких ярких субъектов несколько. Это, конечно же, **EverQuest**, **Ultima Online**, **Anarchy Online**, **Lineage** и вечнозеленая **Diablo II** (только на официальном **Battle.Net**). Есть и несколько неплохих кандидатов, которым не грозит скорое старение — но это уже проверится временем.



Anarchy Online привлекает как внешностью, так и «начинкой».



Бескрайние космические просторы EVE Online не отпускают из своего плена никого.

Если вы новичок, смело можете поздравить себя с удачной покупкой. Конечно, вы попадете в мир, которому не один год, и на каждом шагу будете наткнуться на заслуженных ветеранов. Но когда у игры несколько сотен тысяч (а то и миллионов) подписчиков — будьте уверены, что среди них всегда найдутся те, с кем вам будет комфортно и интересно.

■ ■ ■

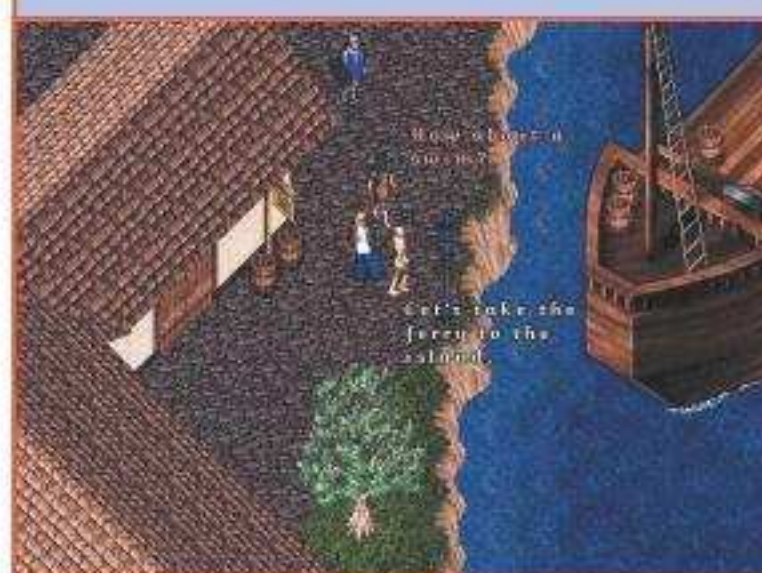
Так когда же лучше всего вливаться в пригласившуюся MMORPG? Нам кажется, идеальный вариант для новичка — либо абсолютно новая игра, чтобы иметь равные шансы с другими игроками, либо один из мегахитов со смешанным комьюнити. Впрочем, если вас приглашают друзья в сложившийся клан, то возраст игры уже не имеет особого значения: научат быстро, оденут как следует, и ваш персонаж быстро освоится в незнакомом мире. Но клановые истории — это уже отдельная тема... ■

ВЕЧНАЯ МОЛОДОСТЬ — ULTIMA ONLINE

Разработчик: Origin Systems

Год выхода: 1997

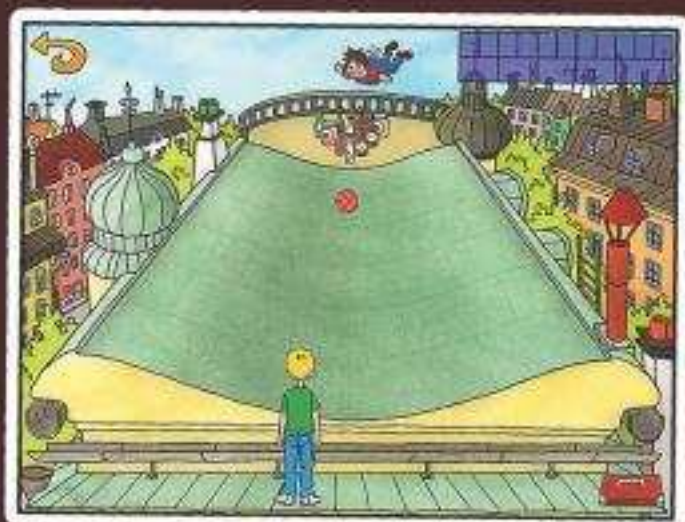
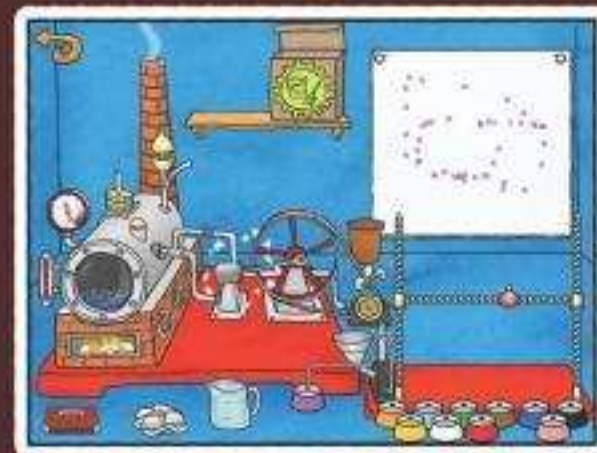
Невероятно живучая старушка UO, родившаяся еще в прошлом веке, по сей день пользуется огромной популярностью, которую не могут затмить даже многочисленные аддоны. «Ультима в смысле крафта / боя все еще «игра всех времен и народов», — справедливо замечает обладатель ника Mira на форумах **www.CRPG.ru**. Ни добавить, ни убавить.



КАРЛСОН

КОТОРЫЙ ЖИВЁТ НА КРЫШЕ

Он обещал вернуться – и он вернулся!



Роли озвучивали:

Лариса Брохман, Сергей Бурунов,
Татьяна Весёлкина, Наталья Литвинова,
Александр Пожаров, Ольга Шорохова.

В роли Карлсона
народный артист РСФСР
Василий Ливанов



Новая детская игра
шведской студии
Gammafon. Разработана
при участии семьи
Астрид Линдгрен!

В продаже с марта!



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



TROLL.ru™
для умников и умниц

5-12

Gammafon

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

QUAKECON СПРАВЛЯЕТ ЮБИЛЕЙ



■ Отель, где будут расквартированы посетители QuakeCon 2005.

В последних числах марта состоялся официальный анонс десятого по счету турнира из серии **QuakeCon**. Юбилейное мероприятие, запланированное на период с 11 по 14 августа, грозит стать крупнейшим североамериканским турниром за все последние годы. Организаторы рассчитывают собрать несколько тысяч посетителей, которые съедутся со всего мира. **Тодд Холленшид (Todd Hollenshead)**, президент **id Software**, уверен, что никто из посетителей QuakeCon 2005 не будет скучать. В течение 96 часов без перерыва будут проходить всевозможные выставки, конкурсы и презентации. Турниры будут проводиться в номинациях **Quake III Arena** и **DOOM 3**. Вопрос только вот в чем — покажут ли **Quake IV**?

ТУРНИР ПОД ЭГИДОЙ «ИГРОМАНИИ»

В начале марта в Государственном университете — Высшей школе экономики при поддержке журнала «Игромания» состоялся турнир по **Counter-Strike 1.6**. Первые три места достались командам **Summon3rs**, **PM** и **B2K**, которые были награждены свежими номерами журнала, а лучшим игроком был признан студент под ником **ptK**, получивший в награду аудиогарнитуру от компании **Plantronics (www.plantronics.ru)**.

ТЕНДЕНЦИЯ, ОДНАКО?



■ Warhammer 40000: Dawn of War.

С 31 марта по 1 апреля в центре **VikaWeb** прошел **Большой Бой** — первый крупный турнир по **Warhammer 40000: Dawn of War**. В числе других номинаций значились **Need for Speed Underground 2** и **F1 Challenge '99-'02**.

Между делом участники могли погонять на самых настоящих картах. Похоже, всевозможные околоигровые мероприятия потихоньку становятся традицией отечественных чемпионатов — сначала пейнтбол, теперь картинг.

ПОСЛЕДНЕЕ КИТАЙСКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

В **Blizzard** вновь взяли за старое — зачистку всех подозрительных аккаунтов на **Battle.Net**. На этот раз под нож пошли 4000 аккаунтов в **Warcraft** (их обладатели подозреваются в использовании читов). Все достижения этих игроков в ladder'e аннулированы, и им навсегда запрещено принимать участие в матчах.

Valve тем временем сделала последнее предупреждение читерам. Тех, кто не прекратит их использование, ждет суровое наказание. Для отлова мошенников будет использоваться программа **Valve Anti-Cheat 2**, бета-версия которой уже тестируется. Разработчики обещают, что ее тестирование не создаст никаких проблем тем, кто играет честно. Читеров же будут банить навсегда.

ЛУЧШИЕ КАРТЫ ДЛЯ HALF-LIFE 2: DEATHMATCH



■ **dm_resistance** — карта, занявшая первое место.

Valve Software наконец-то подвела итоги конкурса на лучшую любительскую карту для **Half-Life 2: Deathmatch**. Ознакомиться с работами победителей и скачать понравившиеся карты можно на официальном сайте **SteamPowered.com**. Первое место отхватила карта **dm_resistance** от **Джонатана Линкера** из Германии, второе — **dm_powerhouse** от **Микаэля Шульца**, тоже из Германии. Две работы отметили отдельно: **dm_underpass** от **Скотта Джордана** из США и **dm_avalon** от **Микаэля Виссера** из Голландии.

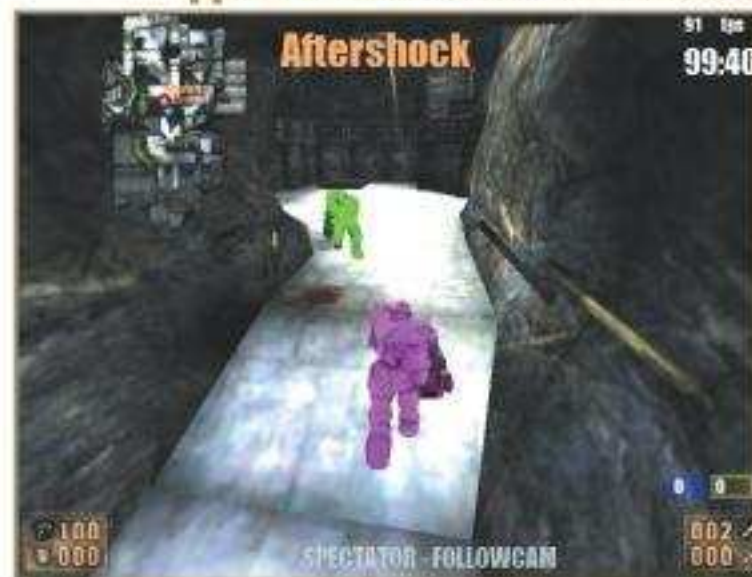
Разработчики также пристально следят за модмейкерами и всячески поддерживают самые интересные разработки. Более того, они лично приняли участие в матче, устроенном создателями мода **Half-Life 2: Capture the Flag**.

WARCRAFT В ПРЯМОМ ЭФИРЕ

Теперь для того, чтобы следить за ходом матча на каком-нибудь турнире, вовсе не обязательно присутствовать на нем. Во многом это стало возможным благодаря появлению год назад программы **Waaagh! TV**, позволяющей следить за схваткой в реальном времени. В конце марта свет увидела новая версия

этой программы. У **Waaagh! TV 2.0** полностью обновлен интерфейс и исправлены самые неприятные баги. Кроме того, добавилось несколько полезных настроек.

PAINKILLER ДЛЯ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ



■ Вот так выглядит про-модификация **Painkiller**.

Каждая популярная киберспортивная игра рано или поздно обзаводится про-модификацией. Привередливым киберспортсменам зачастую просто не хватает стандартных функций. В начале марта стараниями ребят с ресурса **PKEuro** увидела свет бета-версия профессионального мода для **Painkiller** под названием **PK++**. За месяц разработчики проделали колоссальную работу, устранив огромное количество ошибок и недоработок. Выросло число кадровых секунд, выдаваемых игрой, заметно похорошел интерфейс, появилась возможность для кардинальных изменений конфигурационных файлов. ■

НА CD И DVD

ДЕМКИ

1. Все записи с **ViewSonic NCPL Challenge 2005 (Counter-Strike 1.6)**.
2. Избранные демки с **ASUS Winter 2005 (Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne)**.
3. Лучшие записи с **ECG 2005 (Unreal Tournament 2004, Warcraft III: The Frozen Throne, Counter-Strike 1.6, Starcraft: Brood War)**.

ПАТЧИ

Need for Speed Underground 2 v.1.2. Заплатка устраняет ряд багов, таких как ошибочное обвинение в читерстве честных игроков или вылет игры в режиме Online Lobby при использовании Windows 98/Me.

Warcraft III: The Frozen Throne v.1.18a. Патч изменяет убийственную силу некоторых заклинаний, делая их слабее и дороже. Плюс добавлены кое-какие функции в редактор уровней.

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

Стандарт: **Advanced Warcraft 3 Configurator**, **CSE Demoplayer 3.0**, **Demos Menu 1.12**, **rK's DemoWatcher 1.5**, **Seismovision 2.27** и **SK Player 1.0**.

Свежатины: **CPL Mouse FX/Remove Mouse FX**, **Tourney Master 2.1** и **WCAutoSave 1.3**.

1 Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки или мелодии на номер **8881**

2 Через некоторое время на телефон придет SMS-сообщение с картинкой/мелодией (ссылка на картинку/мелодию)

8312334	8313172	8312335
8312333	8313171	8312336
8313459	8313198	8311910
8313458	8313197	8311911
8313180	8313451	8325394
8313179	8313450	8325156

8322435	8325413	8313274
8322434	8325175	8313255
8325374	8325377	8311760
8325136	8325139	8310166
8311952	8313208	8313186
8311934	8313207	8313185

8325389	8320226	8320223
8325151	8320225	8320224
8312124	8325398	8325412
8312123	8325160	8325174
8325378	8325380	8325411
8325140	8325142	8325173

8325372	8311601	8325400
8325134	8311680	8325162
8325387	8313204	8311863
8325149	8313203	8310516
8311761	8313341	8325410
8310158	8313340	8325172

8325390	8325403	8325386
8325152	8325165	8325148
8325397	8315339	8325405
8325159	8315340	8325167
8325407	8314130	8311744
8325169	8314129	8310442

ЗАКАЧАЙ ЖИТЬЕ **МОНОФОНИЯ** **ПОЛИФОНИЯ**

ИЗ К/Ф "БОЙ С ТЕНЬЮ"	Серёга	8325255	8325256	8325254	8325259
ЧЕРНЫЙ БУМЕР	Серёга	8315078	8315079	8315077	8315082
ПРОГУЛКА NEW	Земфира	8323717	8323718	8323716	8323724
БУМЕР	С. Шнуров	8312189	8312212	8312188	8312187
МИР, О КОТОРОМ ...	ВИА ГРА	8324704	8324705	8324703	8324723
НОЧНОЙ ДОЗОР	Уматурман	8314054	8314055	8314053	8314058
ЛА - ЛА NEW	Жанна Фриске	8324676	8324677	8324675	8324680
YEAN	Usher	8321834	8321835	8321833	8321838
BORO BORO	Arash	8324543	8324544	8324542	8324553
SATISFACTION	Benassi	8311051	8311052	8311050	8311058
OBSESSION	Aventura	8320795	8320796	8320794	8320799
FREESTYLER	Bomfunk MC's	8315870	8315871	8315869	8315862
НА БЕРЕГУ НЕБА	Дима Билан	8324055	8324056	8324054	8324059

Гимн СССР		8323545	8323579	8323544	8323566
Триллер	Агата Кристи	8324710	8324711	8324709	8324726
Ума Турман	Уматурман	8324701	8324702	8324700	8324720
Снег идёт	Глюкоза	8321840	8321841	8321839	8321844
Rasputin	Booney M	8324807	8324808	8324806	8324847
Мари полюбила Хуана	Пропаганда	8325049	8325050	8325048	8325053
Gangstas Paradise	Coolio	8324789	8324790	8324788	8324829
Enjoy The Silence	Depeche Mode	8324783	8324784	8324782	8324823
Just Lose It	Eminem	8324792	8324793	8324791	8324832
Staying Alive	The Bee Gees	8324780	8324781	8324779	8324820
Everybody	Backstreet Boys	8324777	8324778	8324776	8324817
Let's Get It Started	Black Eyed Peas	8320163	8320164	8320162	8320170
Fiesta De La Noche	O-Zone	8324667	8324668	8324666	8324674

МЕЛОДИИ ЗВОНКА **МОНОФОНИЯ** **ПОЛИФОНИЯ**

Музыка из кинофильмов	Nokia Samsung	Siemens	EMS	
«Охотники за привидениями»	8320133	8320134	8320132	8320140
Вальс (из к/ф «Берегись автомобиля»)	8315669	8315670	8315668	8315787
«Men In Black»	8316384	8316385	8316383	8316453
«Секс в большом городе»	8319859	8319860	8319858	8319863
«Звёздные войны»	8319996	8319997	8319995	8319987
«Розовая пантера»	8320175	8320176	8320174	8320179
«Крестный отец»	8324591	8324592	8324590	8324604
Мы бандиты... (из м/ф «Приключения капитана Врунгеля»)	8324582	8324583	8324581	8324598
Голубой вагон (из м/ф «Крокодил Гена»)	8322178	8322179	8322177	8322622
Облака... (из м/ф «Три, здравствуйте»)	8322183	8322184	8322182	8322628

ТОЛЬКО У НАС

Детская тема	Музыка из к/ф «Усатый няня»	8323550	8323551	8323549	8323572
Рождение Буратино		8323542	8323543	8323541	8323563
Песня Красной Шапочки		8323556	8323557	8323555	8323578
Песня кукол Барабаса		8323547	8323548	8323546	8323569
Мечта (из к/ф «Полет с космонавтом»)		8323553	8323554	8323552	8323575
Из м/ф «Паучок Ананси и волшебная палочка»		8323539	8323540	8323538	8323560
I Feel Good (из к/ф «Гарфилд»)		8314314	8314315	8314313	8314276

РУССКИЕ ХИТЫ

Плакала береза	Корни	8312279	8312280	8312278	8312283
Где жёты	Алекса	8316065	8316066	8316064	8316069
Жениха хотела	Верка Сердючка и Глюкоза	8311387	8312215	8311386	8311258
Глюк':za postra	Глюкоза	8311799	8312213	8311798	8311785
Понарошку	Юрий Титов	8314976	8314977	8314975	8314980
Чёрно-белый цвет	Валерия	8314431	8314432	8314430	8314435
Everybody Dance	Н. Подольская	8320844	8320845	8320843	8320851
Арриведерчи, малышка	Р.Масюков	8320862	8320863	8320861	8320878
Дождь	Ю.Караулова	8320868	8320869	8320867	8320884
Лейла	В.Дайнеко	8320856	8320857	8320855	8320872
По высокой траве	ЛЮБЭ	8315747	8315748	8315746	8315868
Комбат	ЛЮБЭ	8324617	8324618	8324616	8324631
Демобилизация	Сектор Газа	8324614	8324615	8324613	8324628
Девушка по городу идёт	В. Бутусов	8314437	8314438	8314436	8314441
Капканы	Звери	8311821	8312221	8311820	8311819
Менеджер	Ленинград	8312205	8312218	8312204	8312192
Никого не жалко	Ленинград	8312224	8312225	8312223	8312195
Проститься	Уматурман	8316071	8316072	8316070	8316075
Мы сидели и курили	Сплин	8315717	8315718	8315716	8315835
Бригада	Триплекс	8311781	8311782	8311780	8311740

ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ

She Will Be Loved	Maroon 5	8320012	8320013	8320011	8320019
In the shadows	The Rasmus	8311033	8311034	8311032	8311037
Despre Time	O-Zone	8316017	8316018	8316016	8316021
I like it	Narcotic Thrust	8314066	8314067	8314065	8314079
The Love Of Richard Nixon	Manic Street Preachers	8320006	8320007	8320005	8320016
How Much Is The Fish?	Scooter	8318484	8318485	8318483	8318509
Lose My Breath	Destiny's Child	8320728	8320729	8320727	8320732
Call On Me	Eric Prydz	8322945	8322946	8322944	8322961
Das Boot	U96	8324585	8324586	8324584	8324595
Calypso	J.M.Jarre	8324588	8324589	8324587	8324601
Femme Like You	K-Maro	8324546	8324547	8324545	8324556
Du - Du	Tarkan	8324658	8324659	8324657	8324662
Amerika	Rammstein	8318466	8318467	8318465	8318491
Breaking The Habit	Linkin Park	8323230	8323231	8323229	8313701
Funeral of hearts	HIM	8311039	8311040	8311038	8311043
Bring Me To Life	Evanescence	8311045	8311046	8311044	8311049
Show must go on	Queen	8316106	8316107	8316105	8316110

СОВМЕСТИМОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ

Цветные картинки
Siemens: M55/65, M60/65, S55/65, S65/65, S70/70, S80/80, S90/90, S100/100, S110/110, S120/120, S130/130, S140/140, S150/150, S160/160, S170/170, S180/180, S190/190, S200/200, S210/210, S220/220, S230/230, S240/240, S250/250, S260/260, S270/270, S280/280, S290/290, S300/300, S310/310, S320/320, S330/330, S340/340, S350/350, S360/360, S370/370, S380/380, S390/390, S400/400, S410/410, S420/420, S430/430, S440/440, S450/450, S460/460, S470/470, S480/480, S490/490, S500/500, S510/510, S520/520, S530/530, S540/540, S550/550, S560/560, S570/570, S580/580, S590/590, S600/600, S610/610, S620/620, S630/630, S640/640, S650/650, S660/660, S670/670, S680/680, S690/690, S700/700, S710/710, S720/720, S730/730, S740/740, S750/750, S760/760, S770/770, S780/780, S790/790, S800/800, S810/810, S820/820, S830/830, S840/840, S850/850, S860/860, S870/870, S880/880, S890/890, S900/900, S910/910, S920/920, S930/930, S940/940, S950/950, S960/960, S970/970, S980/980, S990/990, S1000/1000, S1010/1010, S1020/1020, S1030/1030, S1040/1040, S1050/1050, S1060/1060, S1070/1070, S1080/1080, S1090/1090, S1100/1100, S1110/1110, S1120/1120, S1130/1130, S1140/1140, S1150/1150, S1160/1160, S1170/1170, S1180/1180, S1190/1190, S1200/1200, S1210/1210, S1220/1220, S1230/1230, S1240/1240, S1250/1250, S1260/1260, S1270/1270, S1280/1280, S1290/1290, S1300/1300, S1310/1310, S1320/1320, S1330/1330, S1340/1340, S1350/1350, S1360/1360, S1370/1370, S1380/1380, S1390/1390, S1400/1400, S1410/1410, S1420/1420, S1430/1430, S1440/1440, S1450/1450, S1460/1460, S1470/1470, S1480/1480, S1490/1490, S1500/1500, S1510/1510, S1520/1520, S1530/1530, S1540/1540, S1550/1550, S1560/1560, S1570/1570, S1580/1580, S1590/1590, S1600/1600, S1610/1610, S1620/1620, S1630/1630, S1640/1640, S1650/1650, S1660/1660, S1670/1670, S1680/1680, S1690/1690, S1700/1700, S1710/1710, S1720/1720, S1730/1730, S1740/1740, S1750/1750, S1760/1760, S1770/1770, S1780/1780, S1790/1790, S1800/1800, S1810/1810, S1820/1820, S1830/1830, S1840/1840, S1850/1850, S1860/1860, S1870/1870, S1880/1880, S1890/1890, S1900/1900, S1910/1910, S1920/1920, S1930/1930, S1940/1940, S1950/1950, S1960/1960, S1970/1970, S1980/1980, S1990/1990, S2000/2000, S2010/2010, S2020/2020, S2030/2030, S2040/2040, S2050/2050, S2060/2060, S2070/2070, S2080/2080, S2090/2090, S2100/2100, S2110/2110, S2120/2120, S2130/2130, S2140/2140, S2150/2150, S2160/2160, S2170/2170, S2180/2180, S2190/2190, S2200/2200, S2210/2210, S2220/2220, S2230/2230, S2240/2240, S2250/2250, S2260/2260, S2270/2270, S2280/2280, S2290/2290, S2300/2300, S2310/2310, S2320/2320, S2330/2330, S2340/2340, S2350/2350, S2360/2360, S2370/2370, S2380/2380, S2390/2390, S2400/2400, S2410/2410, S2420/2420, S2430/2430, S2440/2440, S2450/2450, S2460/2460, S2470/2470, S2480/2480, S2490/2490, S2500/2500, S2510/2510, S2520/2520, S2530/2530, S2540/2540, S2550/2550, S2560/2560, S2570/2570, S2580/2580, S2590/2590, S2600/2600, S2610/2610, S2620/2620, S2630/2630, S2640/2640, S2650/2650, S2660/2660, S2670/2670, S2680/2680, S2690/2690, S2700/2700, S2710/2710, S2720/2720, S2730/2730, S2740/2740, S2750/2750, S2760/2760, S2770/2770, S2780/2780, S2790/2790, S2800/2800, S2810/2810, S2820/2820, S2830/2830, S2840/2840, S2850/2850, S2860/2860, S2870/2870, S2880/2880, S2890/2890, S2900/2900, S2910/2910, S2920/2920, S2930/2930, S2940/2940, S2950/2950, S2960/2960, S2970/2970, S2980/2980, S2990/2990, S3000/3000, S3010/3010, S3020/3020, S3030/3030, S3040/3040, S3050/3050, S3060/3060, S3070/3070, S3080/3080, S3090/3090, S3100/3100, S3110/3110, S3120/3120, S3130/3130, S3140/3140, S3150/3150, S3160/3160, S3170/3170, S3180/3180, S3190/3190, S3200/3200, S3210/3210, S3220/3220, S3230/3230, S3240/3240, S3250/3250, S3260/3260, S3270/3270, S3280/3280, S3290/3290, S3300/3300, S3310/3310, S3320/3320, S3330/3330, S3340/3340, S3350/3350, S3360/3360, S3370/3370, S3380/3380, S3390/3390, S3400/3400, S3410/3410, S3420/3420, S3430/3430,

Игры, деньги, два ствола

Сколько зарабатывают в киберспорте

Киберспорт все ближе и ближе подбирается к спорту обычному, постепенно перенимая все его атрибуты. Турниры, которые еще несколько лет назад проводились кучками энтузиастов в полуподвальных помещениях, теперь организуются известными на весь мир компаниями. Имена известных киберспортсменов на слуху у всего игрового сообщества, а их заработки уже достигли весьма приличных величин и останавливать свой рост не планируют. О том, сколько и как можно заработать в киберспорте, мы сегодня и поговорим, благо кибератлеты пока не делают из своих доходов большой тайны (в отличие от традиционного спорта).

ПИОНЕРЫ

Родиной киберспорта по праву считается США. Именно там в 1997г. был проведен первый в мире крупный турнир по **Red Annihilation (Quake)**. Его выиграл легендарный американский игрок **Деннис «Thresh» Фонг**,



■ Деннис «Thresh» Фонг

который получил в качестве приза красную Ferrari Джона Кармака (на тот момент ее оценивали в \$55000 — деньги для киберспорта огромные даже по нынешним временам). Позже он участвовал еще в нескольких турнирах (PGL 1 и PGL 3 в 1998 г.), где тоже занял призовые места, заработав в общей сложности более чем \$40 000. Thresh считается первым профессиональным киберспортсменом. К концу 90-х гг. его звезда, увы, затухает и на сцену выходят новые лица.



■ Та самая «Феррари» Thresh'a.

Вслед за Red Annihilation в индустрию потекли деньги спонсоров, и скромные прежде призовые фонды начали расти как на дрожжах. В 2000 г. **Джонатан «Fatal1ty» Венделл** занимает первое место на турнире **Razer**, получив за это \$40 000. Два следующих года он выигрывал практически все крупные чемпионаты и заработал на этом более \$250 000 («живые» деньги составили \$150 000, остальное он получил призами, в числе которых был

и автомобиль Ford Focus ZX3 за \$35 000). Fatal1ty и поныне остается одной из самых заметных фигур в киберспорте.

За прошедшие несколько лет вокруг киберспорта сложилась целая индустрия, и сейчас в мире насчитываются уже сотни (если не тысячи) игроков, зарабатывающих на жизнь исключительно своим мастерством.

ДЕНЬГИ НА БОЧКУ



■ Именно благодаря этим строгим дяденькам в дорогих костюмах киберспорт стал тем, чем он сейчас является.

Столь стремительный рост объясняется не возросшей популярностью киберспорта (хотя и этим тоже, но в наименьшей степени), а размерами капиталовложений спонсоров. В обмен на рекламу **AMD, Samsung, Intel, NVIDIA, ASUS** начали вкладывать в это дело весьма солидные суммы, а некоторым особо удачливым командам удалось даже заключить с ними договора о спонсорстве. «Дойные коровки» оплачивают тренировки и поездки на турниры, а киберспортсмены взамен их рекламируют. Ежемесячные гонорары в крупных командах, таких как **SK** или

Team3D, достигают \$1000 — \$1500.

Заработать в киберспорте можно не только победами на чемпионатах и за счет спонсорства. Самые известные игроки, чьи имена у всех на слуху, участвуют в рекламных акциях сторонних компаний, а некоторые даже создают собственные компании. Например, все тот же Fatal1ty организовал производство ковров для мышек (весьма неплохих, кстати).

В целом же, по-настоящему хорошие заработки в киберспорте только у игроков высшей лиги, остальные получают куда меньше. А вот в Южной Корее все обстоит совсем по-другому.

КИБЕРСПОРТИВНАЯ МЕККА

Южная Корея — единственное место в мире, где киберспорт живет своей собственной жизнью. Эту страну можно по праву считать столицей мировой киберспортивной индустрии. Для многих корейцев игры — это не развлечение, а тяжелая, хотя и высокооплачиваемая, работа. Благодаря серьезному отношению к киберспорту и высокой конкуренции корейцы уже довольно долгое время держат первое место в мире по **Warcraft III** и **Starcraft**.

Популярность киберспорта в Корее притя-



■ Fatal1ty и его мышка Razer. Именно за такую ненавязчивую рекламу спонсор и платит деньги.

НЕ ВЫЛЕЗАЯ ИЗ КРЕСЛА



В Южной Корее круглосуточно вещают три кабельных канала — **MBCGame, OnGameNet** и **iTV**, — целиком и полностью посвященных киберспорту. Наиболее известен среди них канал **OnGameNet (www.ongamenet.com)**. Стараниями режиссера **Hyung Jun Hwang** трансляции матчей превращаются в настоящее шоу. Любой турнир здесь не просто подает с самого выгодного ракурса. Ход игры активно обсуждает пара профессиональных комментаторов, которые молниеносно ориентируются в

ходе поединка и дают свою оценку происходящего. Аудитория канала в период с 2000 по 2003 год увеличилась более чем в два раза — с 3 млн. семей до 6,5 млн. Большое число зрителей и поддержка спонсоров позволяют OnGameNet устраивать собственные турниры, считающиеся одними из самых авторитетных в Корее.

Европейские и американские телевизионщики плетутся далеко позади. Канал **G4TV (www.g4tv.com)** с недавних пор начал выпускать передачу **Extended Play**, посвященную компьютерным играм. Ее корреспонденты рассказывают о последних новостях из мира компьютерных игр, а фанаты киберспорта могут в прямом эфире посмотреть репортажи с матчей **CPL**. Но до корейцев им далеко.

В России проектов подобного уровня нет, но ходят упорные слухи, что в ближайшее время на канале **TV3** будет запущена передача **CIFRA**, в которой, возможно, как раз будут такие репортажи.



■ На южнокорейских турнирах всегда аншлаг.

гивает инвесторов, готовых вкладывать в это большие деньги. **Coca-Cola**, **Olympus** и **Gillette** не жалеют денег на спонсирование турниров. Суммы призовых выплат порой достигают \$400 000, а крупнейшим рекордом считается турнир **Sky League**, ради которого телекоммуникационная компания **SK Telecom** выложила \$1 500 000.

Самый именитый корейский киберспортсмен **Лим Ё Хван** (более известный как **SlayerS_BoxeR**) получает в среднем \$300 000 в год. Часть этих денег (примерно \$200 000) составляют регулярные выплаты от спонсора, которые идут на оплату его жилья, обеспечение места для тренировок и ежемесячные гонорары. Оставшаяся часть приходится на денежные и вещевые призы. Другой кореец, **Хан Джин Хо (Yellow)**, заключил контракт с корпорацией **KTF** на сумму \$480 000 (она будет выплачиваться в течение трех лет). Он прославился еще и тем, что застраховал свои пальцы на \$60 000. **SlayerS_BoxeR**, кстати, относится к своим пальцам не менее трепетно: из боязни повредить их он даже бросил любимый баскетбол.

Помимо гонораров и призов, какая-то часть доходов корейских кибератлетов приходится на подарки от фанатов. А недостатка в фанатах у них нет: в одном только фан-клубе **SlayerS_BoxeR** состоит 470 тысяч (!) человек. DVD с записями его демок и комментариями к ним (своего рода пособие для начинающих) разошелся в Корее сумасшед-



■ Чем больше приз, тем сильнее расстройство от проигрыша.

шим тиражом в 30 000 копий — неплохая прибавка к пенсии.

Перспектива больших заработков привела к появлению своего рода «иностранных легионов». Корейцы не брезгают приглашать к себе лучших западных игроков, а поскольку платят они всегда щедро, отказываются от таких предложений не многие. Канадец **Гильом «Grng» Патри** (один из сильнейших «легионеров»), например, зарабатывает в среднем по \$3800 в месяц только в виде призовых.

Российский старкрафтер **Asmodey** успешно играл в Корее по контракту на протяжении двух лет. Ему платили порядка \$300 в неделю, в то время как в России он мог бы рассчитывать не более чем на \$200-250 в месяц.

Разумеется, не все корейские прогеймеры получают сотни или хотя бы десятки тысяч долларов в год. В высшей лиге у них около двух сотен участников, но действительно большими заработками (\$20 000 — \$30 000 в год) могут похвастаться не более 40 человек. И лишь пятерым ведущим игрокам платят гонорары, сравнимые с доходами **Yellow** и **SlayerS_BoxeR**. Большая же часть кибератлетов живет на \$350 в месяц.

А ДЫМ ОТЕЧЕСТВА...



■ По-настоящему большие деньги можно выиграть только на крупных западных турнирах.

Российским киберспортсменам пока и не снились заработки их западных и корейских коллег, и более того — у них порой нет даже средств на оплату поездки. Иметь стабильно высокий доход можно, только регулярно участвуя в западных чемпионатах. Практически на всех европейских и американских турнирах первый приз составляет не менее \$10 000. Победы на престижных чемпионатах позволяют таким киберспортсменам, как **Cooler**, более или менее сносно жить на свои выигрыши. В 2003 году, например, он выиграл все крупные западные турниры по **Quake III Arena** с призами от \$3000 до \$20 000. На отечественных же турнирах разбогатеть просто невозможно. Приз за первое место в серии **ASUS Cup**, скажем, редко превышает \$300-500, а занявшие второе и третье места так и вовсе получают чисто символические суммы.

Как вариант можно попробовать найти спонсора, который будет платить за хорошую игру. Для того чтобы какая-либо компания согласилась выделять вам деньги, надо сначала ее чем-то заинтересовать. Нужно заранее иметь готовый план действий и четко сформулировать свои предложения — только тогда вас, возможно, и заметят. Само собой, если вы не имеете за плечами побед на крупных турнирах (желательно западных), ничего, скорее всего, не получится.

Вообще, найти в нашей стране хорошего спонсора очень трудно. Успешные проекты можно пересчитать по пальцам. Первой спонсируемой командой в России была **4Z**, представлявшая команду **Formoza**. По контракту спонсоры платили ребятам \$100 — \$150 в месяц, обеспечивали базу для тренировок и оплачивали поездки на турниры. Впослед-

БОЛЬШОЙ КУШ



Самый крупный денежный приз за всю историю киберспорта был выигран китайцем **Rocketboy**. В шоу-турнире по **DOOM 3**, организованном компанией **ABIT**, он одолел самого **Fatal1ty**. Сумма выигрыша составила \$125 000 (!). Для сравнения напомним, что призовой фонд первого **WCG** составлял всего \$150 000.

ствии **4Z** переметнулась под крыло **ASUS** и сменила название на **c58**.

Большинство спонсоров в России — представители компьютерных клубов, которые создали собственные команды для привлечения новых клиентов. По подобной схеме были образованы такие знаменитые кланы, как **flash-back** и легендарные в прошлом **Orky**. Подобных примеров можно привести еще много, но добиться признания и высоких заработков удастся лишь ничтожной доле из них.

И все же ситуация постепенно налаживается. К киберспорту в России привлекается все больше иностранных компаний, растут призовые фонды. Призовой фонд прошлой годней **World Cyber Games Russia**, например, составил \$75 000, а это уже довольно неплохие деньги. Вполне возможно, что через пару-тройку лет российские кибератлеты смогут зарабатывать достаточно много, даже не выезжая за границу. Но доходы американских и корейских звезд, наверное, так и останутся недостижимой мечтой.

■ ■ ■

После этой статьи у многих из вас, возможно, появилось желание бросить все к чертовой бабушке и с головой окунуться в профессиональный киберспорт. Но стоит взглянуть на вещи более трезво. Да, у ведущих кибератлетов весьма приличные гонорары, но даются они им очень нелегко. Печальный факт: в жизни прогеймеров нет места ничему, кроме игр. Это не хобби, а изнурительная работа. Первые строчки в рейтингах даются только постоянными и утомительными тренировками — по 10-12 часов в день. У того же **SlayerS_BoxeR**, например, нет девушки («На это просто нет времени», — признается он), к тому же условия контракта запрещают ему устраивать свидания на территории базы.

Но если вас не смущают все эти трудности — что ж, попробуйте. Кто знает, может, у вас окажется достаточно упорства и через пару лет киберспорт станет вашей профессией... ■



СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

Act of War: Direct Action



Непосредственно в процессе игры нажмите **Enter** и вводите любой из нижеперечисленных кодов. Нажмите **Enter** еще раз для активации введенного кода.

- fortknox** — получить \$1000;
- keyholemaster** — открыть всю карту;
- ineedalltechnos** — открыть все дерево технологий;
- yeepeekaye** — ядерный удар в указанное курсором место;
- bigbrother** — разблокировать Camera Mode;
- motherrussia** — получить M80 Tank;
- coolihaveanewcar** — получить CIA Armored Van;
- coolimthepresident** — призвать U.S. President;
- swatatyourorders** — призвать SWAT;
- ymca** — призвать U.S. Cop;
- greenjelly** — призвать U.K. Cop;
- bringouthedead** — получить Ambulance;
- duckhunt** — призвать Flying Duck;
- blackhawkdown** — получить SA12 Anti-Aircraft Missile.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

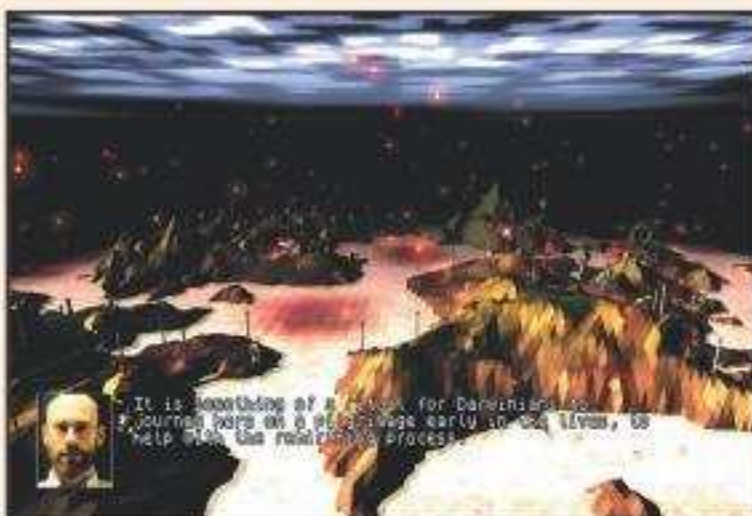
Найдите в корневом каталоге игры директорию **system**, а в ней — файл **bia.ini**. Откройте его в любом текстовом редакторе («Блокнот» вполне подойдет). Найдите блок под названием **[Engine.GameInfo]** и припишите в конце блока строку **«bCheatsEnabled=True»** (без кавычек). Точно так же в конец блока **[Engine.Console]** допишите строку **«ConsoleKey=192»** (тоже без кавычек). Теперь в самой игре нажмите клавишу «~» (тильда). Смело записывайте туда следующие коды:

- god** — неуязвимость;
- fly** — режим полета;
- ghost** — теперь стены для вас не преграда;
- walk** — отключить действие двух предыду-



- щих кодов;
- allweapons** — все оружие;
- allammo** — максимум боеприпасов;
- invisible 1/0** — невидимость (1 — включить, 0 — выключить);
- killall** — уничтожить все живое на уровне;
- loaded** — получить все оружие и амуницию;
- unloaded** — действие прямо противоположно предыдущему коду;
- loadspmap [название карты]** — выбрать уровень;
- oldmovie** — эффект «старого кино»;
- summon [название предмета]** — получить указанный предмет;
- blindenemies 1/0** — ослепить врагов (1 — включить, 0 — выключить);
- deafenemies 1/0** — враги не могут вас услышать (1 — включить, 0 — выключить).

Darwinia



Начните игру и создайте новый профиль под названием **«AccessAllAreas»** (без кавычек). После этой нехитрой процедуры вам станут доступны все территории в игре. Того же эффекта можно добиться, открыв файл **preferences.txt** в каталоге с **Darwinia** и добавив в него строку **«UserProfile = AccessAllAreas»** (кавычки ставить не надо).

Half-Life 2

Коды вводятся в консоли, которая вызывается, как и в любой другой игре, нажатием на «~». Сама консоль активируется в меню **Options/Keyboard/Advanced/Enable Developer Console** (как вариант можно прописать в свойствах запускающего файла игры параметр **-console**). Перед вводом кодов введите команду **sv_cheats 1**.

- sk_plr_dmg 357 #** — изменить убойную силу «Магнума» (вместо # подставляйте свое число). Этот код действует и на остальное оружие, только вместо «357» надо подставлять их названия: **crossbow** (арбалет), **grenade** (гранаты), **pistol** (пистолет), **ar2** (Pulse Rifle), **rpg_round** (ракетница), **buckshot** (шотган), **smg1_grenade** (подствольный SMG-

гранатомет), **smg1** (пистолет-пулемет).

sk_max 357 # — установить максимальное число патронов в обойме для «Магнума». По аналогии с предыдущим кодом — действует и на остальное оружие (просто подставляйте вместо «357» название нужного ствола).



- viewmodel_fov #** — установить размер текущего оружия (по умолчанию — 54).
- physcannon_maxforce #** — изменить силу, с которой гравипушка толкает предметы.
- physcannon_maxmass #** — изменить максимальный размер предметов, которые может притянуть гравипушка.
- physcannon_pullforce #** — изменить скорость, с которой гравипушка притягивает предметы.
- physcannon_tracelength #** — изменить максимальное расстояние, с которого гравипушка может притягивать предметы.
- physcannon_cone #** — изменить расстояние, с которого гравипушка может поднимать предметы в воздух.
- Hurtme #** (аналог — **buddha**) — уменьшить количество жизней.
- maps displays** — вывести список карт.
- exec #** — запустить скриптовый файл (вместо # вводите название файла).
- sv_infinite_aux_power 1** — бесконечная



энергия для бега.

- mat_fullbright 1** — отключить все тени (0 — включить их снова).
- help \$** — вывести описание нужной команды (вместо \$ надо вводить саму команду, например **give**).
- mat_depthbias_normal 1** — режим виде-

ния сквозь стены.

sv_gravity # — установить уровень гравитации (если ее уменьшить, можно очень высоко прыгать).

dsp_explosion_effect_duration # — установить время, в течение которого будут отображаться звуковые и видеоэффекты при взрывах.

sv_friction # — установить уровень трения.

sv_maxvelocity # — установить максимальную скорость, с которой могут двигаться предметы.

impulse 82 — появляется багги.

impulse 83 — появляется катамаран.

thirdperson — переключиться на вид от третьего лица.

sv_unlockedchapters # (как вариант можно ввести **map credits**) — разблокировать указанную главу (всего их 15).

npc_create (можно также использовать команду **give npc_**) — вызвать NPC (например, **npc_create_dog**). Полный список всех персонажей: **cscanner, rollermine, poison-zombie, mossman, monk, metropolice, manhack, launcher, kleiner, ichthyosaur, headcrab_poison, headcrab_black, headcrab_fast, headcrab, helicopter, gman, fastzombie, eli, dog, pigeon, seagull, crow, combine_s, combinegunship, combinedropship, citizen, breen, barney, barnacle, antlion, alyx, stalker, strider, votigaunt, zombie, zombie_torso.**

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Подсветите в главном меню мышкой пункт Extra Content и нажмите клавишу V (на ней повешено умение Aura Vision). Перед вами воз-

никнет панель, в которой как раз и надо ввести коды.

Бонусные миссии (они разблокируются во все том же меню Extra Content): **TK Alley** — 090702; **Psi Pool** — 565485; **Bouncy Bouncy** — 568789; **Aura Pool** — 659785; **Panic Room** — 76635766; **Up and Over** — 020615; **Floor of Death** — 05120926; **Gnomotron** — 456878; **Gasoline** — 9442662; **Gear Shift** — 154684; **Bottomless Pit** — 154897; **Tip the Idol** — 428584; **Stoplights** — 945678.

Новые скины: **Burnt soldier** — 454566; **Clown General** — 431644; **Dockworker** — 364654; **Dragon Wei Lu** — 978789; **Edgar Barrett** — 497878; **General** — 459797; **Jack** — 698798; **Jov Leonov** — 468987; **Komiko** — 978798; **Labcoat** — 998789; **Marlena Pyro** — 489788; **Marlena Pyro Bikini** — 135454; **Marlena Pyro Leather** — 231644; **MP1** — 321646; **MP2** — 698799; **MP3** — 654659; **Psi Sara** — 468799; **Sara** — 135488; **Saranae** — 65496873; **Scorpion** — 546546; **Stealth Nick** — 456498; **Suicide Sara** — 678999; **Tonya** — 136876; **Training Edgar Barret 1** — 196001 (у этого скина есть еще шесть вариантов, коды для них те же, только последняя цифра меняется — 196002, 196003 и так далее); **Training Nick** — 564689; **Tranquillity Wei Lu** — 654654; **UN Soldier** — 365498; **Urban Nick** — 484646; **Wasteland Nick** — 975466; **Wei Lu** — 231324.

У каждого скина есть свои особенности. Например, **Edgar Barrett** лучше всех владеет телекинезом, **Jov Leonov** — лучше всех умеет контролировать разум и т.п.

Star Wars: Republic Commando



Во время игры откройте консоль клавишей ' (апостроф) и вводите коды:

Loaded — все оружие, гранаты и т.д.;

Ghost — возможность проходить сквозь стены;

Fly — режим полета;

Walk — выключает предыдущий режим;

TheMatulaakLives — неуязвимость;

Invisible 1/0 — невидимость (1 — включить, 0 — выключить);

Behindview 1/0 — режим игры от третьего лица (1 — включить, 0 — выключить);

Fierfek — максимум патронов;

Darman — пропустить текущую миссию;

AllWeapons — все оружие;

DeafEnemies 1/0 — враги перестают вас слышать (1 — включить, 0 — выключить);

BlindEnemies 1/0 — противники вас не видят (1 — включить, 0 — выключить);

SmiteEvil — уничтожить всех врагов на некотором расстоянии от игрока;

KillPawns — отправить на тот свет всех подчиненных вам бойцов;

FreezeFrame # — изображение замирает после задержки в # секунд;

Teleport — телепортирует игрока в то место, куда указывает прицел;

Lamasu — открывает все миссии;

Slomo # — включить режим Slow Motion (**Slomo 2** — движение в два раза быстрее, **Slomo .25** — движение замедляется в четыре раза);

SetJumpz # — изменить силу прыжка (**SetJumpz 400** — нормальная сила прыжка);

SetGravity # — изменить гравитационную силу;

SetSpeed # — изменить скорость игры (эффект аналогичен действию кода **Slomo**);

Changesize # — изменить размер главного;

Stat FPS — показывать FPS;

Stat Game — показать статистику;

Suicide — самоубийство.

Scrapland (Scrapland: Хроники Химеры)

Несколько новых кодов, появившихся к игре с момента выхода предыдущего номера журнала. Нажмите во время игры одновременно клавиши **Ctrl** и «~» (тильда), чтобы вызвать



консоль, после чего вводите:

/freeze — мир вокруг игрока замирает;

/unfreeze — отменяет действие предыдущей команды;

/speed # — изменяет скорость игры;

/free — прохождение сквозь стены;

/stop — пауза;

/go — снять игру с паузы;

/save — сохранить игру;

/reload — загрузить игру.

SWAT 4



Окно для ввода кодов открывается клавишей ' (апостроф). Читы вводятся прямо во время игры.

3rd per-

son camera — включить вид от третьего лица.

Change map — показать название карты.

The Sims 2: University

Откройте консоль нажатием **Ctrl+Shift+C**. Теперь можно ввести следующие коды:

Kaching — дает \$1000;

Motherlode — дает \$50000;

slowMotion # — изменить скорость игры (0—8);

aging -on или **aging -off** — включить или отключить старение симов;

moveObjects on или **moveObjects off** — включить или отключить возможность двигать предметы;

autoPatch -on или **autoPatch -off** — включить или отключить автоматическое скачивание обновлений для игры;

deleteAllCharacters — удалить всех персонажей (использовать в режиме Neighbourhood View);



twinsr2cute — в случае рождения ребенка на свет всегда будут появляться близнецы;

stretchskeleton # — изменить размер симов (1 — нормальный размер);

intprop censorgridsize 0 — долой цензуру (**intprop censorgridsize 8** включает цензуру обратно);

TerrainType desert или **TerrainType temperate** — изменить тип местности (использовать в режиме Neighbourhood View);

intProp — пригласить больше гостей на вечеринку (использовать в режиме Neighbourhood View);

help — показывает некоторые читы;

exit — закрыть консоль.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Приколы разработчиков

Уровень: Fears Don't Lie/Illusion Maze



После убийства Wei Lu (Вей Лю) вы снова попадете в коридоры, где у вас были галлюцинации (но теперь их не будет). Найдите комнату, над которой написано Exit (там еще правая стена немного другого цвета, чем все остальные). Подойдите к этой стене и нажмите на кнопку «Использовать». Раздастся звук открываемой двери. После этого выходите из комнаты и направляйтесь в дверь слева. Залетайте через нее в комнату с помощью удаленного видения (дверь заперта). На стене увидите имена нескольких разработчиков, а на столе будет лежать аптечка и шотган. Если полетать по другим комнатам, то еще можно найти имя Jarod Pranno — тоже одного из разработчиков игры.

Уровень: Fears Don't Lie



Если с помощью телекинеза поднять из ниши каменный шар и швырнуть его несколько раз в красную деревянную дверь, она развалится и за ней окажется помещение с гонгом и дверь. Открыв ее, вы увидите... глухую стену.

Уровень: From the Enter and Beyond



После первой встречи с летающими «зверушками» пройдите по

мосту и вы попадете в камеру. Затем начнется ролик, сразу после которого надо пройти в нужную дверь (она там одна). Если включить просмотр ауры, можно заметить летающих в ней монстров. Убив их, подойдите к стене с пустой выемкой. Залетите туда при помощи удаленного видения и вы увидите некую 3D-модель — это и есть пасхалка.

Станислав Лобанов (bitt2000@mail.ru)

Шар с логотипом игры



Всего лишь шар, на котором написано название игры. Ничего особенного, но все равно занятно. Находится эта пасхалка в комнате для тренировок пси-агентов (становится доступна после того, как Ник вспомнит все свои способности).

Владимир Новиков (vnspb@mail.ru)

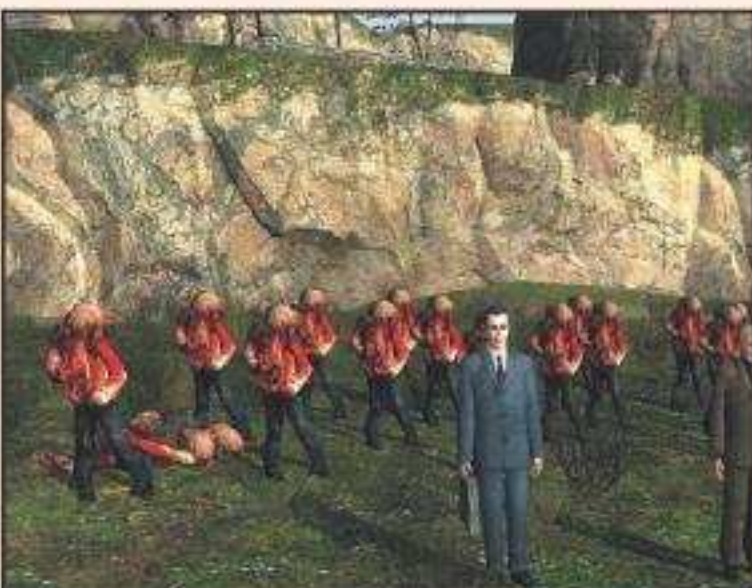
Half-Life 2

Петушиные бои



Не хотите ли сравнить между собой зомби и комбайнов? Для этого нужно всего ничего. Убедитесь, что при вводе в консоли `ai_disable 1` искусственный интеллект противников отключается, а при `ai_disable 0` — включается. Назначьте командой `bind` на клавиши `T` код `noclip`, на `Q` — `give npc_zombie`, и на `E` — `give npc_combine_s`. Например: `bind q «noclip»` (можете указывать другие клавиши, скажем `F`). Теперь выбирайте карту, на которой вы хотите устроить бойню, и место, где нет лишних врагов. Затем отключайте AI и врубайте `noclip`. Взлетайте вверх, чтобы вам самому ненароком не досталось (для этого надо уменьшить гравитацию командой `sv_gravity #`; вместо `#` подставляйте свое число), и жмите `Q`. Прямо под вами появится зомби. Отлетайте немного в сторону и жмите `E`. На этот раз под вами появится комбайн. Врубайте AI — и они сразу же кинутся в драку.

Единственная неувязка заключается в том, что у комбайна при этом нет автомата (бедолаге придется драться руками) и он не будет двигаться, пока ему не вмажет зомби.



После можете поэкспериментировать и создать больше зомби. Или «забиндить» других персонажей (скажем, `zombie_poison`, `gman` или даже `alyx`) и устроить огромное побоище между ними.

Никита Силян (Gidrin@mail.ru)

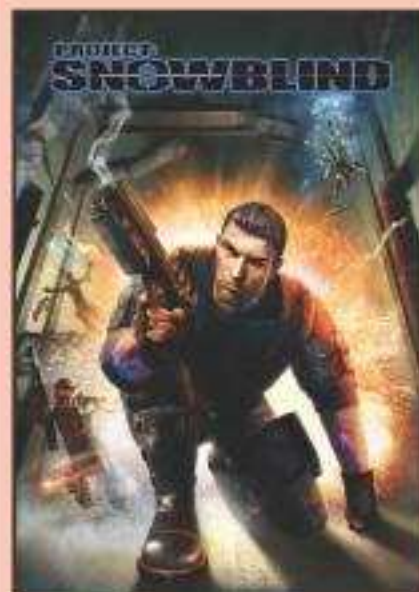
Секретный шотган



Как раздобыть секретное оружие, которое игрок по сюжету просто не должен был получить? Очень просто — с помощью кода `noclip`. На скриншоте выше показано

место, откуда священник сбрасывал вам дробовик. Наберите код и перелетите туда. На балконе вы найдете новый шотган (выглядит в точности так же, как и старый) и два патрона к нему. В отличие от обычного у этого шотгана помещается в обойме 14 патронов и стреляет он не дробью, а револьверными пулями.

Наши призы



Если вы углади под одной из пасхалок, опубликованных на этих страницах, свое имя, фамилию, ник или племенное прозвище, то знайте — специально для вас заготовлен диск Project:

Snowblind, экшеном для любителей вселенной Deus Ex, киберпанка и теорий заговора. Призы предоставлены российским издателем игры — компанией «Новый Диск».

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из какой-либо популярной игры, пришлите нам его описание. Оформляйте в виде текста в формате `txt` или `rtf`, снимайте скриншот (в хорошей качестве — хотя бы 800*600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запаковывайте скриншоты архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в нежатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу `kodex@igromania.ru`, хинты — `trick@igromania.ru`. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10–15 Мбайт), и `savgame`, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. Описания пасхалок и хинтов старайтесь делать четкими и ясными, указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравится, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и конечно же увеличим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. И еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6–8 (а иногда даже 10–15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу `winner@igromania.ru`.

К сожалению, долго с ним не побегаешь, вскоре шотган придется сменить на импульсную винтовку. Но если он вам придется по душе, обходите импульсную винтовку стороной и тогда вы сохраните этот шотган до самого конца игры.

Антон Еремин (stinger_main@bk.ru)

Клонирование персонажей



Оказывается, у модифицированной гравипушки есть одна недокументированная возможность: ею можно... клонировать персонажей. Попробуйте ее на ком-нибудь применить — и сами в этом убедитесь. Клонировать можно даже Dog'a. О том, как запустить усовершенствованную гравипушку уже в самом начале игры, читайте в мартовском номере «Игромании».

Кирпичников С.
(kirpichenkov@rambler.ru)

Сим-сим, откройся

На том уровне, где вместе с Барни нужно взять штурмом здание комбайнов, есть секретная комната. Начните уровень и, не убивая страйдеров, пройдите до места, в котором вам скинут боеприпасы. Пройдите на несколько метров дальше и остановитесь около стены дома. Подбежит повстанец и начнет стрелять в страйдера из автомата. Страйдер в ответ шарахнет по нему лазером, но промахнется и проделает дыру в сте-



не. Через эту дыру как раз и можно попасть в ту секретную комнату. На диске вас ждет сохраненка, сделанная в том самом месте.

Алексей Садрлиманов (sas03@list.ru)

Mafia: The City of Lost Heaven



В миссии **Ordinary Routine**, будучи в отеле, спуститесь на первый этаж и пройдите по коридору. Когда зайдете в туалет, поверните налево и возле унитаза нажмите кнопку «Использовать». И Томми его, гхм, использует по прямому назначению.

Алексей Ермаков
(kolinmcray@rambler.ru)

The Simpsons: Hit & Run



Играя за Гомера на первом уровне (на электростанции), найдите огромную заколоченную дыру в стене. Через нее можно выйти к дому местного олигарха Бернса. Вход в него, увы, будет закрыт.

Max (koro6@yandex.ru)

Vampire: The Masquerade — Bloodlines



В городе Downton в доме Максимилиана Штрауса (регента Тремеров) на втором этаже есть закрытая дверь. Введите в консоли команду **noclip** и пройдите сквозь дверь. Поднимитесь повыше и увидите комнату, в которой телеведущий читает новости.

Алексей Лихоманов (aleks195@mail.ru)

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы



На наших CD/DVD в разделе «КОДЕКС» есть несколько читерских программ. Это **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **Magic Trainer Creator** и **ArtMoney** (необходимы для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Архив всех разделов **KODex** ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу».

Пользуйтесь на здоровье!

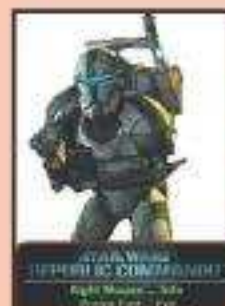
Сохранения



Как обычно, мы отобрали для вас самые лучшие сохранения из свежих игр — те, в которых игры пройдены до конца, открыты все трассы, доступно все оружие и т.п. На диске этого номера вы найдете сейвы для следую-

щих игр: **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, **Driv3r**, **Freedom Force vs the 3rd Reich**, **Manhattan Chase**, **Midnight Outlaw: Six Hours to Sun Up**, **Star Wars: Republic Commando** и **Zzed**.

Трейнеры



На компактах и DVD в разделе «КОДЕКС» вы найдете трейнеры для следующих игр: **Act of War: Direct Action**, **Gorky Zero: Aurora Watching**, **Battlestrike: The Road to Berlin**, **Constantine**, **Driv3r**, **Machine Hell**, **Project: Snowblind**, **The Simpsons: Hit & Run**, **The Sims 2: University**, **Star Wars: Republic Commando** и «Космические рейнджеры 2: Доминаторы».

Бонусы



Помимо читерских программ, трейнеров и сохраненок на диске вы найдете патчи для **The Sims 2: University** (устраняет всю пуританскую цензуру) и **Driv3r** (позволяет прокручивать вступительные ролики); а также редакторы сохраненок для **Sid Meier's Pirates!**, **Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords** и «Власти закона».

Игорь Варнавский

Мобильные
новости

Автоматы для продажи игр

Стараниями компании **TeleRecarga** в Испании появились первые автоматы для продажи мобильных игр, а также мелодий и картинок. Перед покупкой можно ознакомиться с демо-версией игры и послушать мелодию, которую вы собираетесь купить. Приобрести контент может любой желающий, вне зависимости от того, в какой стране находится его сотовый оператор (т.е. это доступно и россиянам). Испанцы, плюс ко всему, через эти киоски могут еще и оплатить услуги связи.

Как нам кажется, такие киоски будут пользоваться большой популярностью — работать с ними куда удобнее, чем закачивать игры через Сеть и отправлять SMS'ки с кодом заказа. В конце марта первый такой киоск установили и в Москве (по инициативе **Mitsubishi Electric** и российской фирмы «Фотолукс»), причем с его помощью можно не только загружать игры, но и распечатывать фотографии с мобильного.



Тот самый автомат для продажи игр производства Mitsubishi Electric.

Больше консолей,
хороших и разных

Одно из дизайнерских решений для PSP, представленное на Pret a PSP.

В отчетном месяце в продажу поступили сразу два новых мобильных устройства для игр. В первую очередь это, конечно, наша любимца **PlayStation Portable**, которая стартовала в США 24 марта. Данных о продажах консоли пока нет, известно лишь, что в магазины их отгрузили 1 млн. штук. В преддверии запуска **Sony** устроила закрытое шоу **Pret a PSP** с участием звезд мировой величины (например, Дженнифер Лопес), на котором были представлены различные дизайнерские модификации приставки (одну из них вы видите на скриншоте). «PSP — это модно» — недвусмысленно намекает Sony (и мы, к слову, с этим полностью согласны). Европа же снова в пролете: запуск PSP в нашем регионе отложили на несколько месяцев (точно не сообщают), скорее всего до осени. В Японии тем временем появился первый патч для PSP, добавляющий новые функции и поддержку нескольких европейских языков, в том числе... русского.



Gizmondo

Между тем в Великобритании увидел свет другой интересный гаджет — **Gizmondo**. Это устройство еще мощнее PSP (центральный процессор на 400 MHz, весьма нехилый видеочип от NVIDIA), но и цена у него соответствующая — более \$400, т.е. в два раза дороже консоли от Sony. Запуск приставки был отмечен с не меньшим шумом (пригласили даже певца **Стинга**), однако шансов закрепиться на рынке у нее очень мало: большую часть игр составляют порты с PC, да и конкуренты у Gizmondo слишком уж зубастые.

WAP.IGROMANIA.RU

На нашем **wap-сайте** вы можете найти свежие игровые и железные новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и много другое! Велкам!

Алексей Моисеев

Мобильные
игры

Die Hard

Жанр: Action ★ Разработчик: MobileScope ★ Платформа: J2ME

★ Размер: 80—197 кбайт

Джон Маклейн is back! На мобильных телефонах ему предстоит заниматься тем же самым, чем он занимался в одноименном фильме (то бишь «Крепком орешке»): освобождать от террористов огромный небоскреб, а также искать и обезвреживать спрятанные бандитами бомбы.

Джон в потрепанной майке-«алкашке» перемещается в классической изометрии (вид сверху-сбоку). Вооружен он только пистолетом, однако позже в его арсенале появятся и гранаты, которыми очень удобно подрывать гадов, прячущихся за углом. Кроме того, лимонками можно расчищать завалы из мусора.

Несмотря на насыщенность игры брутальным действием, по геймплею **Die Hard** больше похожа на стелс-экшен. За тем лишь исключением, что прятаться от врагов необязательно и при обнаружении игра не заканчивается безоговорочным геймвером. Большую часть времени Джон Маклейн тратит на поиски всевозможных ключей и магнитных карточек, а также вышеупомянутых бомб. С тел террористов (и в любых подозрительных местах, помеченных знаком вопроса) можно снимать ключи, аптечки и боеприпасы. Обезвреживание бомб выполнено в виде мини-игры, где вам необходимо за отведенное время собрать электрическую цепь, соединяющую нужные контакты между собой. Все эти мелочи здорово оживляют и без того отличный игровой процесс, так что в **Die Hard** интересно играть вплоть до самого финала.

Удобство управления: 5/5

Рейтинг: 5/5

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 7650i, N-GageQD. Alcatel 735i. Motorola V220, V300, V400, V500, V525, V600. Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX7. Sharp GX10, GX10i, GX15, GX20, GX30. Siemens C65, CX65, M65, S65, SL65, SX1. SonyEricsson F500i, K500, K500i, Z1010.



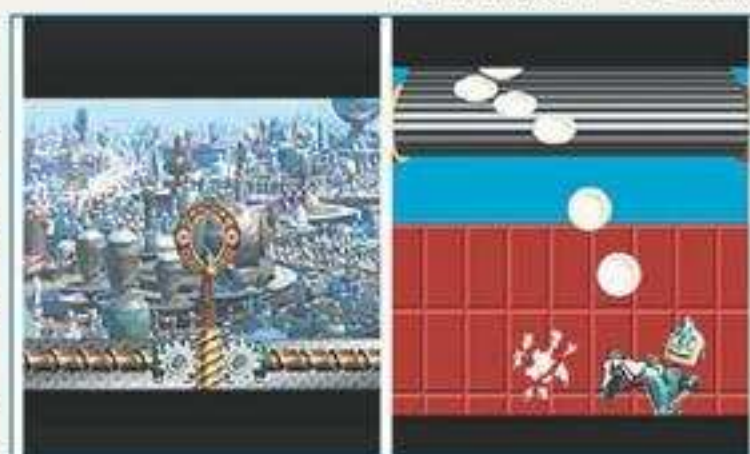
Robots

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Telcogames ★ Платформа: J2ME

★ Размер: 64—138 кбайт

Игры по известным фильмам и мультфильмам сыплются на мобильные телефоны как из рога изобилия. На этот раз перед нами игра по мотивам недавних «Роботов».

Робот Родни по прозвищу **Correg-bottom** задумал воплотить в жизнь свое новое изобретение, для чего попросил друзей найти необходимые комплектующие. Добывать их придется в трех мини-играх. В первой необходимо ловить чисто вымытые тарелки, падающие с конвейера, во второй — смазать ржавого робота, подставляя его под нужные трубы, из которых капает масло, а в третьей — перетанцевать всех на конкурсе. После победы в каждой из мини-игр вам станет доступна биография участвовавшего в ней робота и небольшая карточка с его изображением.



Удобство управления: 5/5

Рейтинг: 5/5

Доступно для: Nokia 3220, 3510i, 3650, 3660, 6230, 6600, 6630, 7600, 7650, N-Gage, N-GageQD. Motorola C380, C650, T720, V180, V300, V303, V400, V500, V525, V600, V80, V980. Sagem MYX7. Samsung D410, E310, E600, E700, E710, E800, P510, X600, Z107. Sharp GX10, GX15, GX20, GX30. Siemens C65, CX65, M65, SX1. SonyEricsson K500ii, K700i, T630, Z1010.



Terminator

Жанр: Action ★ Разработчик: Cybiko ★ Платформа: J2ME ★

Размер: 64—183 кбайт

Всем, кто смотрел фильм, по которому сделана эта игра, давно известно, что нас ждет в будущем: война. Жестокая, беспощадная война людей против машин.



Ни Сару Коннор, ни ее сыночка вы тут не найдете. От лица безымянного солдата нам предстоит отправиться непосредственно на поле боя будущего и собственноручно разобрать на тиристоры (даже не спрашивайте, что это такое!) сотню-другую роботов (их здесь целых четырнадцать видов). Игровое поле состоит из девяти зон, каждая из которых «простреливается» своей цифровой клавишей. При появлении врагов необходимо быстро нажимать нужные кнопки, чтобы отправить противника на тот свет до того, как он успеет проделать это с вами. Сложность игры нарастает пропорционально количеству пройденных уровней, так что ближе к концу вам просто некогда будет вздохнуть: враги заполнят чуть ли не все игровое пространство. Набранные в ходе сражений очки можно сохранить в таблице рекордов и потом хвастаться перед друзьями своими достижениями.

Удобство управления: 5/5

Рейтинг: 5/5

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210, 7250, 7260, 7610. Motorola C380, C650, V180, V220, V300, V303, V500, V600. Samsung C100, C100G, C110, D410, E100, E310, E700, E710, E800, E810, E820, X100, X450, X460, X600. Siemens C65, CX65, M55, M65, MC60, S55, SL65. SonyEricsson K500, K700i, T610, T630, Z1010, Z600.

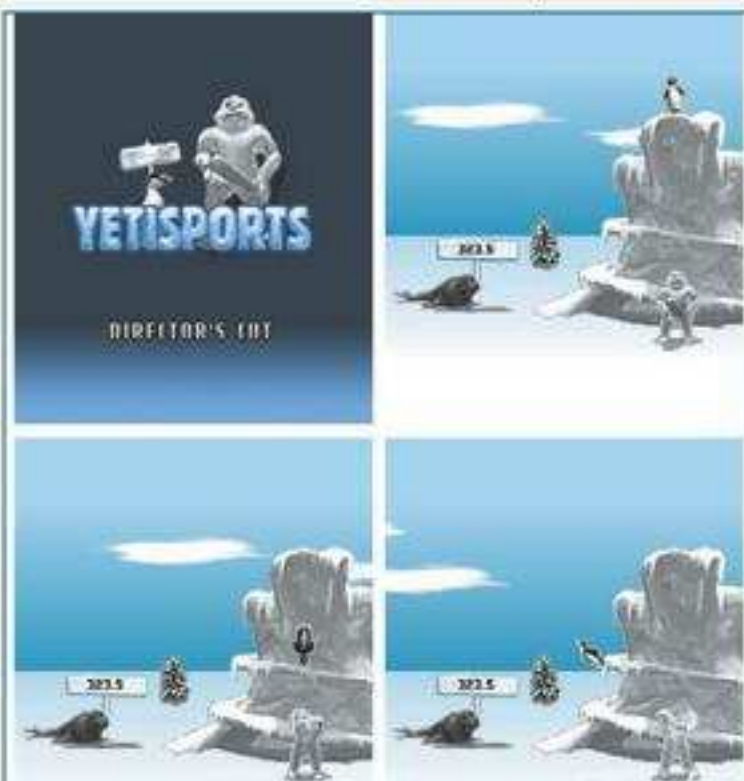


YetiSports 1, 2, 3, 4, 5

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Arvato Mobile ★ Платформа: J2ME ★

Размер: 43—87 кбайт

Внимание, внимание! На мобильных телефонах (об эпидемии под кодовым названием «Пингвиномания», поразившей ранее миллионы персональных компьютеров по всему миру, мы рассказывали в одном из предыдущих номеров журнала) появился опаснейший вирус! Причем сразу в пяти вариантах. Действует он быстро и целенаправленно: пожирает все свободное (а особо опасные версии — и большую часть рабочего!) время того, кто затащит его на свой мобильник. Вирус скрывается под видом безобидной на вид игры с пингином и йети в главных ролях.



Чем же мобильные версии отличаются от своих PC-собратьев? Собственно говоря, ничем. Нам все так же предлагают бить бедную пташку дубиной, швырять в нее снежками, отправлять в полет меж двух отвесных ледяных скал, транспортировать пингвина на особо дальние дистанции при помощи альбатросов и, в довершении всего, играть перна-тым в гольф. Заниматься всем этим непотребством ничуть не менее увлекательно, чем раньше. В общем, мы вас предупредили.

Удобство управления: 5/5

Рейтинг: 5/5

Все пять игр доступны для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, N-Gage. SonyEricsson T610, Z600. Помимо этого, YetiSports и YetiSports: режиссерская версия доступны для: Nokia 2650, 3220, 3230, 6630, 7610, 7650. Motorola E398, E550, V300, V525, V600. Sagem MYV55, MYV65, MYV75. Samsung E710, P400, X100, X600. Sharp GX10, GX20, GX25, GX30. Siemens M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, SL65. SonyEricsson K500, T630. YetiSports 2 доступна для: Nokia 3600, 6108, 6200, 6225, 6585, 6650, 6810, 7260, 7600, 7610, 7650. Samsung X100, X600. Siemens C60, M55, MC60, S55, SL55. SonyEricsson P800, P900, S900, T630. YetiSports 3 доступна для: Nokia 2650, 3120, 3220, 5140, 6108, 6200, 6225, 6585, 6650, 6810, 7260, 7600. Sharp GX10, GX20, GX30. SonyEricsson K700i. YetiSports 4 доступна для: Nokia 3220, 3510i, 3600, 5140, 6200, 6620, 6810, 7610, 7650, 8910i. Motorola E398, E550, V300, V525, V600. Samsung D410, D418, E100, E300, E700, E710, E800, P400, X100, X450, X600. Sharp GX10, GX20, GX30. Siemens M55, S55, SL55, SX1. SonyEricsson P800, P900, T630. YetiSports 5 доступна для: Nokia 2650, 3120, 3220, 5140, 6108, 6200, 6225, 6260, 6585, 6620, 6630, 6650, 6670, 6810, 7260, 7600, 7610. Motorola E398, E550, V220, V300, V525, V600. Samsung E100, E330, E630, E700, E710, E800, E820, P400, X100, X450, X600. Sharp GX10, GX20, GX30. SonyEricsson F500, K500, T630, V800, Z1010.



Карибский кризис

Жанр: Аркада ★ Разработчик: G5 Mobile ★ Платформа: J2ME

★ Размер: 63—147 кбайт



Шутер для мобильных телефонов по мотивам одноименной компьютерной игры. В роли безымянного солдата нам предстоит выполнить диверсионную операцию в тылу противника и выбраться из этого самого тыла живым и по возможности невредимым. Из оружия доступны пистолет с бесконечным боезапасом и автомат. Последний в два раза мощнее пистолета, но уж очень прожорлив: пара-другая очередей — и магазин уже пуст. Впрочем, найти на поле боя коробочку с патронами, равно как и аптечки, задача совсем не трудная.

Врагов уничтожать довольно легко: нужно лишь повернуться в нужную сторону и нажать на гашетку, а пуля сама найдет цель. Все миссии (коих в игре пять) сводятся к нахождению нужного места на карте. Иногда для выполнения основной задачи нужно, например, убить офицера, прячущего в кармане ключик от сарая с танком, на котором главгерой планирует убраться с вражеской территории. Интересная особенность игры — возможность переносить тела мертвых врагов, точь-в-точь как Сэм Фишер. Приятная мелочь, хотя и совершенно бесполезная. А вот и полезная мелочь: после каждой пройденной миссии открываются секретные коды... для PC-версии игры.

Удобство управления: 5/5

Рейтинг: 5/5

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 7650c, N-Gage, N-GageQD. Motorola VC380, C650, E398, V180, V220, V300, V400, V500, V535, V555, V600, V620, V80. Samsung C100, C100G, C110, S300, X100, X108, X450, X460, X600, X608. Siemens C65, SL65. SonyEricsson K500, K500i, T610, Y616, T618, T628, T630, Z600.

КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена
Die Hard	971163100247	2
Robots	972422800247	4
Terminator	972734200247	4
YetiSports	966173300247	2
YetiSports (режиссерская версия)	972422900247	2
YetiSports 2	964121800288	2
YetiSports 3	972423100247	2
YetiSports 4	972423200247	2
YetiSports 5	972423300247	2
Карибский кризис	971143300247	2

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010, если игра стоит \$2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна \$4. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и загрузить игру через WAP-соединение. Факт оплаты происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер 3010.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки PlayMobile: support@playmobile.ru.

Николай Пегасов,
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

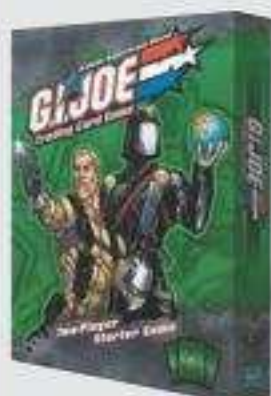
Dungeons & Dragons



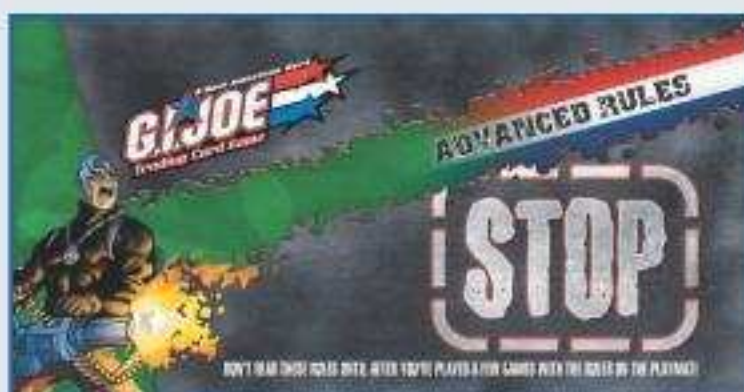
Современные «Подземелья и драконы» — это уже не просто ролевая игра, которая поддерживается систематическим выпуском новых руководств и худлита. Это еще и возможность принять участие в скирмиш-варгейме (военно-тактической игре с небольшим количеством бойцов), смоделировать фэнтезийное побоище на столе и просто украсить книжную полку нечеловечески красивыми фигурками монстров.

Первый продукт линейки **D&D Miniatures** был выпущен в сентябре 2003 года, и с тех пор миниатюры для D&D приобрели большую популярность у игроков. Они выполнены из пластика, покрашены и продаются в упаковках-бустерах по 8 штук в каждой. Комплектация упаковок случайная, а каждая из фигурок имеет параметр редкости — как, к примеру, у карточек **Magic: The Gathering** (миниатюра гоблина будет встречаться в коробках в разы чаще, чем редчайшие бихолдер и красный дракон). Новейший из выпущенных наборов миниатюр именуется **Deathkneel** и состоит, как и предыдущие, из 80 разных фигурок. Все фигурки могут быть использованы в варгеймах от сторонних производителей, поскольку выполнены в стандартном масштабе 28 мм (это средняя высота миниатюры, изображающей человека).

G.I. Joe TCG



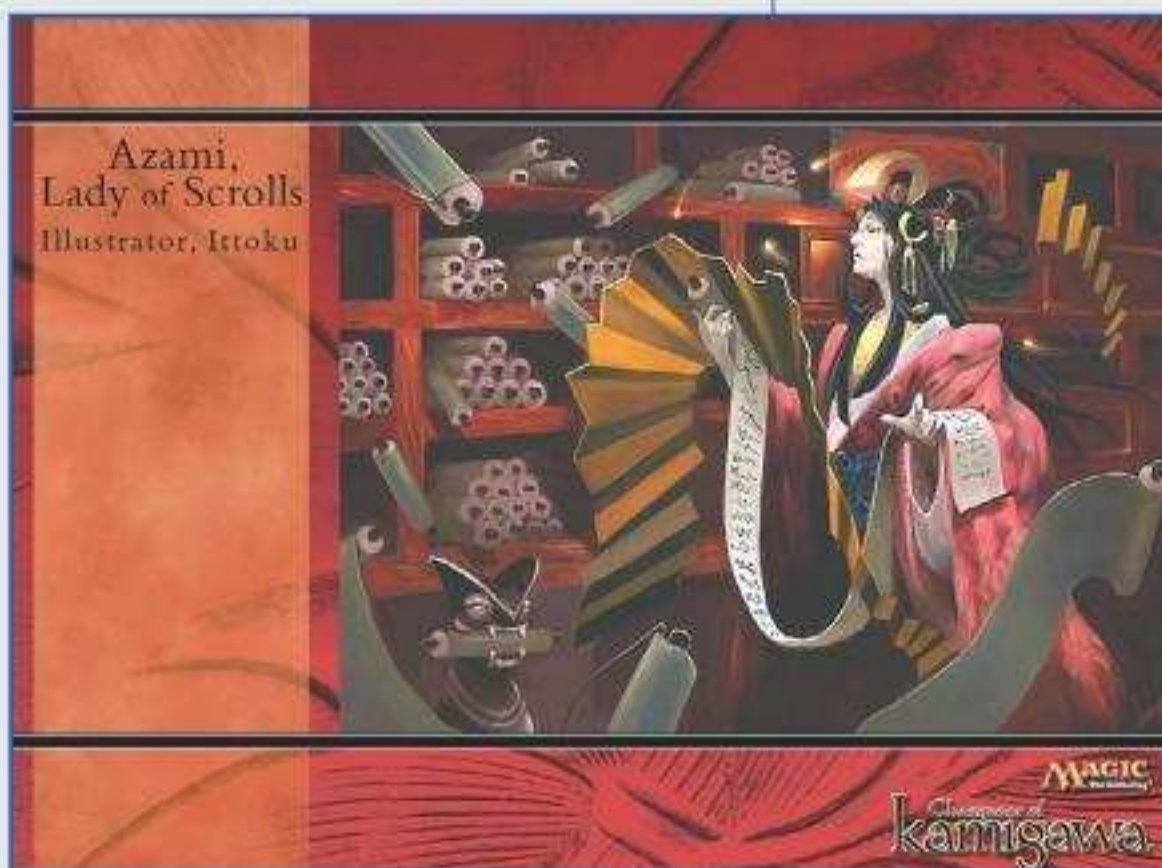
Новая коллекционная карточная игра от **Wizards of the Coast** носит название **G.I. Joe** и посвящена локальным конфликтам недалекого будущего. Игрок может выступить на стороне героической команды защитников Великой американской мечты (собственно, эта команда и называется **G.I. Joe**) или на стороне ее оппо-



нента — группировки злодеев под названием «Кобра». Как и положено, игра продается в формате стартеров (два вида: герои и злодеи) и бустеров (10 случайных карточек).

В глобальном масштабе **G.I. Joe** — это «межотраслевой» проект компании **Hasbro**, одного из крупнейших в мире производителей игр и игрушек. Новая ККИ — лишь приятное дополнение к уже выпущенным армиям экшен-фигур, миниатюр для варгеймов и целой библиотеке комиксов.

Правила игры — на диске «Мании».



Magic: The Gathering

Наиболее значимым турниром для мировой общественности можно считать **Pro Tour Atlanta**, проходивший в формате **Team Limited**. Команда **Nova** в составе **David Rood**, **Gabriel Nassif** и **Gab Tsang** одолела в финале **We Add**, в которую входили **Andrew Pacifico**, **Adam Chambers** и **Don Smith**. Некогда непобедимый Кай Бадде в этот раз не смог пробиться во второй день соревнований, а его знаменитые товарищи по **Phoenix Foundation** Марко Блюм и Дирк Боберовский и вовсе не появились на сцене в этот раз.

Продолжая сезон **Extended**, еще два **Grand Prix** прошли в этом месяце. 6 марта в Сиэтле победителем стал **Ernie Marchesano**, управлявший колодой **The Rock**. Его оппонент в финале **Taylor Putnam** управлял колодой **Psychatog**. Примечательно, что на этом американском **Grand Prix** аж два японца, **Tsuyoshi Fujita** и **Shuhei Nakamura**, оказались в топ-8. Второй турнир прошел 20 марта в Сингапуре. Победителем стал знаменитый японский игрок **Itaru Ishida** и его **Ink-Eye Special**. Его оппонент в финале **Shih Chien Chan** играл **Temporary Solution**. Не удивляйтесь незнакомости названий колод. В Азии не любят классических решений. По-

дробнее с колодами топ-8 этих турниров вы можете ознакомиться на диске.

Самым значительным для россиян стал **Grand Prix Leipzig**, проходивший в формате *Kamigawa Limited*. Хотя всего лишь двое наших посетили Лейпциг (Германия), одному из них, Рустаму Бакирову, удалось турнир выиграть! Это первый и, надеюсь, не последний **Grand Prix**, где победителем стал игрок из бывшего СССР. Читайте материал об этом знаменательном событии на этих же страницах.

В **Magic Online** очередное новшество — вместо не слишком популярных ежемесячных чемпионатов теперь проводятся отборочные на *Invasion Block Sealed*. Казалось бы, что тут интересного — играть давно ушедший формат? Но дело не в формате. Цены на карты из этого блока в онлайн в десятки раз выше, чем в реальной «Магии»! Сыграть такой турнир — это отличный способ подлечить свои сетевые ресурсы, а заодно и обновить впечатления об этом давно ушедшем формате.



Открытый чемпионат Москвы

Традиция проводить открытые чемпионаты зародилась в нашей стране благодаря Константину Байдаку, проведшему в августе 2000-го Первый открытый чемпионат Санкт-Петербурга. Сейчас этот турнир уже перестал быть единственным открытым чемпионатом, а в последние полгода случился прямо-таки бум открытых чемпионатов: Санкт-Петербург, Ижевск, Пермь, Красноярск, Екатеринбург и еще предстоящие Нижний Новгород и Новосибирск. 6 марта 2005 года состоялся Второй открытый чемпионат Москвы по **Magic: The Gathering**. Московский турнир не разочаровал, как и в прошлом году. Формат снова был *Sealed Deck*, а для топ 8 — *Rochester Draft*. Участвовал 131 игрок из Москвы и других городов. Стольких людей, одновременно желающих поиграть в «Магию», можно встретить разве что на национальном чемпионате! Особо хочется отметить белорусский десант в лице Кирилла Ефимова и Дмитрия Липая, не поленившихся преодолеть значительное расстояние ради участия.

Организация была на высоте — все прошло быстро и без всяких неувязок, финал был сыгран относительно рано для подобных турниров. Судейская бригада под руководством Армена Степаняна умудрялась одновременно выполнять свою работу и быть незаметной для не нуждающихся в судейских консультациях.

После восьми раундов «швейцарки» определилась восьмерка лучших игроков, которые и отправились демонстрировать свое умение в *Rochester Draft*. На удивление всем победителем стал молодой и пока не сильно известный маг Семен Бастыркин, обыгравший в финале Алексея Ракогона. В четвертьфинале из состязаний выбыли Алекс Яценко, Владимир Ветров, Даниил Дерлюк и Алексей Костылев. В полуфинале силы оставили Кирилла Ефимова и Михаила Звездина.

Вто время как лучшие выясняли, кто из них самый-самый, остальным раздавали памятные подарки и призовые бустеры. Будем рассчитывать, что подобные турниры в будущем будут проводиться не реже и на столь же достойном уровне.

ЭЛВИС@ТЕЛЕКОМ

предлагает

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ИНТЕРНЕТА ПО КАРТАМ

РАЗНЫЕ ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ

КАЧЕСТВЕННЫЙ ДОСТУП

ТЕХПОДДЕРЖКА — 24 часа

БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ

всегда в продаже в салонах
**ТЕХМАРКЕТ, АНАРИОН,
АЛЛ@КАРД**

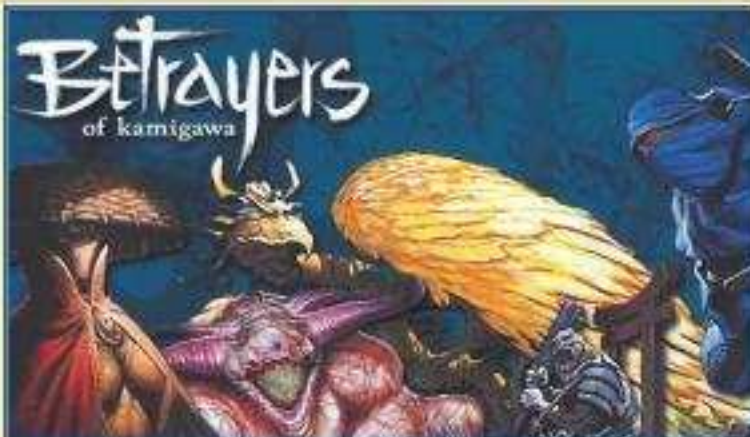


Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459, <http://www.telekom.ru>

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

Magic The Gathering Betrayers of Kamigawa

Жанр: коллекционная карточная игра (дополнение) ■ Производитель: Wizards of the Coast ■ Дистрибьютор: Саргона
 Сайт: www.wizards.com, www.sargona.ru ■ Количество игроков: от 2 ■ Длительность партии: от 10 минут ■ Язык игры: английский



В конце января вышел новый сет для Magic: The Gathering — **Betrayers of Kamigawa**. Это второй сет из Kamigawa-блока, в нем 165 карт. Их вполне достаточно, чтобы оказать серьезное влияние на многие турнирные форматы. Посмотрим, как именно сказался выход Betrayers на «Магии».

В сете представлены две новых механики — *Ninjutsu* и *Offering*. Первая позволяет заменить ваше атакующее незаблокированное существо на ниндзя из руки, заплатив его *Ninjutsu*-стоимость. Большинство ниндзя обладают неприятными для оппонентов свойствами, срабатывающими в момент нанесения ими боевого вреда противнику. Вторая механика — это *Offering*. Есть 5 существ, по одному на цвет, обладающих этой способностью. Суть ее в том, что вместо оплаты полной стоимости существа можно заплатить лишь ее разницу между стоимостью пожертвованного существа определенного типа и ценой самой карты. При этом играть ее можно в любой момент. Так, например, в ответ на вражеский *Shock* в *Siege-Gang Commander* можно заплатить им часть цены (3 бесцветных и 2 красных маны) *Patron of Akki*. Обе механики довольно интересны, но вот карты, ими обладающие, пока не слишком впечатляют. Даже в *Limited*-формате они не совершили переворота, чего уж говорить о более стабильных *Constructed*-форматах.

В формате *Limited* черный цвет получил явное усиление, за счет чего стал довольно популярным и, как это ни парадоксально, ударил сам по себе, обесценив собственные карты. Зная, что практически каждый второй, а на *Sealed*-турнирах даже двое из трех, играют черными, начинаешь иначе смотреть на такие карты, как *Befoul* и *Hogrib's Whispers*. Белый получил хорошую прибавку карт в *spirit*-ориентированную колоду, вполне стоящую потерянных на одном бустере *Champions*, а общее качество карт у игроков белым даже возрастет, так что теперь его можно считать лучшим цветом. Прочие остались примерно на тех же позициях: красный, синий и замыкающий зеленый.

Влияние *Ninjutsu* на формат оказалось не столь значимым, как это представлялось.



Безусловно, есть по одному *common*-ниндзя в черном и синем, чье появление на столе неприятно, но остальные живут в разделе *uncommon* и *rare*.

Традиционно с выходом второго сета блока формируется метагейм, который лишь слегка меняется с приходом третьего сета блока. В нынешнем формате присутствуют *BG hanna-revival*, *Mono Black Control*, *Sneaks*, *Spiritcraft*, *UW Control* и *White Weenie*. Большинство вышеперечисленных колод опираются на карты из *Champions of Kamigawa*, используя *Betrayers* лишь в качестве полезного, но не необходимого подкрепления. Исключение составляет разве что *White Weenie*. Есть подозрение, что третий сет повлияет на формат куда существенней, чем второй.

Standard Constructed получил весьма серьезный удар не столько от нового сета, сколько от безвременной кончины *Affinity*. Передел собственности так толком и не завершился, но уже можно выделить очевидных фаворитов: *Tooth & Nail*, *Mono Blue Control*, различные варианты черно-зеленого и *Ponza*. Ожидаемого триумфального возвращения маленьких белых человечков в лице *White Weenie* так и не произошло, хотя попытки по сей день предпринимаются. Опять же, за исключением *White Weenie*, находящейся во втором эшелоне, ни одна из колод не подверглась ощутимому воздействию нового сета.

Несколько слов о лучшей карте сета — *Umezawa's Jitte*. Поначалу казалось, что *R&D* Wizards of the Coast совершил очередную ошибку, выпустив ее. Предсказывалось второе пришествие *Skullclamp* и прочие апокалиптические ужасы. К счастью, этого не произошло. Действительно, играя в *Limited*-

матчах против этой карты, чувствуешь, что мир несправедлив и жесток. Но когда дело доходит даже до *Block Constructed*, выясняется что все не так уж безнадежно. Остальные форматы и вовсе проигнорировали данную карту.

В общем и целом, сет удался, но особых восторгов все же не вызывает. Более подробный обзор читайте на диске.

Антон Курин

Геймплей	★★★★★★★ (8)
Игровой мир	★★★★★★★ (8)
Художественный дизайн	★★★★★★★ (9)
Качество изготовления	★★★★★★★ (10)
Оригинальность	★★★★★★★ (7)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★ 8



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Dungeons & Dragons.** Дополнение-модуль к *Sandstorm*, город *Silvermoon* и неофициальное приключение *Where Madness Dwells*.

2. **AD&D Forgotten Realms:** «индейская» кампания *Fires of Zatal*.

3. **G.I. Joe.** Правила новой коллекционной карточной игры от Wizards of the Coast.

4. **Axis & Allies.** Полные правила популярного коробочного варгейма, который недавно получил компьютерное RTS-воплощение.

5. **Берсерк.** Дополнения к статье в нашей интернет-рубрике: демо-версия и видеоролик онлайн-варианта карточной игры «Берсерк».

6. **Magic The Gathering.** База карт *Oracle*, турнирные правила *DCI*, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

ТРУБА ЗОВЕТ!

Отправьте sms-ку с кодом игры на номер 3010.
После отправки с Вашего счета будет списано 2\$. Для получения игры стоимостью 4\$ необходимо отправить два sms.
* - все цены указаны без НДС
** - на вашем телефоне обязательно должен быть настроен WAP и GPRS



СТАНЬ ТЕРМИНАТОРОМ - ВЫИГРАЙ ТЕЛЕФОН

Только с 10 марта по 30 апреля 2005г. ты можешь принять участие в первом всероссийском турнире по игре Терминатор. Выйди победителем из этой захватывающей битвы и получи приз - стильный мобильный телефон.

Для участия в турнире после завершения игры внеси свое имя и сохрани свой результат в таблице рекордов. По окончании турнира зайти со своего телефона в мировую таблицу рекордов и, если именно ты являешься победителем, тебе откроется секретный код и емейл, на который его нужно отправить.

Лос-Анджелес, 2029 год. В результате ядерной войны погибла большая часть человечества. Но оставшиеся объединились. Они создали Сопротивление. Война с машинами длится уже десятки лет, но решающая битва произойдет не в далеком будущем. Она случится в настоящем. Сегодня.

Цена 4\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, E398; Nokia 3100, 3200, 6100, 6610, 7210, 7610; Samsung C100, C110, E700, E800, X450, X600; Siemens C65, CX65, M65; SonyEricsson K700i, T610, T630, Z600

Код игры: 9727342002



ТОМ И ДЖЕРРИ БОРЬБА ЗА ЕДУ

Том и Джерри снова в деле. К неугомонному мышонку Джерри приехал в гости его племянник Нипп. Его надо накормить, ставя у кота аппетитные окорочка, сыр и прочие вкусняшки! Естественно, Том не позволит двум мышам безнаказанно грабить запасы еды.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M65; SonyEricsson K500i

Код игры: 9711324002

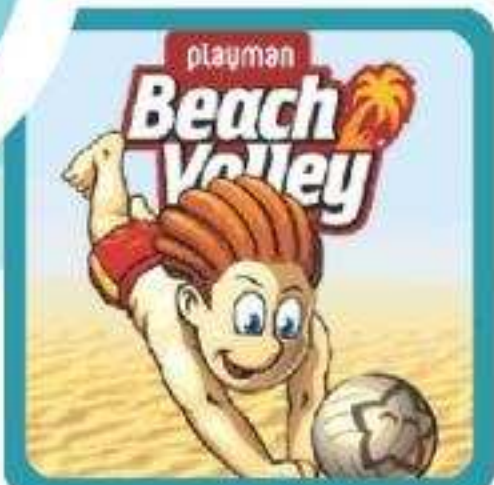


OMNICIDE

Омницид, или всеобщее уничтожение. Мы никогда не знали этого раньше. Ранним утром десятки наших городов были стерты с лица Земли. И безумная орда, окрашенная в цвет крови, обрушилась на наши границы. Они называли это цветом рассвета, но мы знали — это был цвет заката. И только ты, генерал, мог остановить их...

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, N-Gage; Samsung X450; Siemens C60, C65, M55, MC60, S55; Motorola C380, C650, V600

Код игры: 9699822002



PLAYMAN BEACH VOLLEY

Пляжный волейбол из серии Playman Sports — отличная игра с летним настроением. Компания-разработчик, Mr.Goodliving, специально подготовила локализованную версию для российских пользователей. Не секрет, что спортивная серия Playman Sports добилась в нашей стране высокой популярности.

Цена 2\$. Для телефонов: Motorola C450; Nokia 3100, 3200, 6100, 6220, 6230, 6600, 7210; Samsung E100, E700, X100, C65; Siemens S65; SonyEricsson K700i, T610, T630

Код игры: 9698523002



PORT ROYALE 2

Пиастры, пиастры, сундук мертвеца, йо-хо-хо и бутылка рома... кто впитал эти ценности с молоком матери, кто ел мясо с ножа, тот будет в Порт-Рояле как дома. Первая пиратская стратегия, выпущенная для мобильных! Хочешь — грабь, хочешь — торгуй, хочешь — строй. Здесь можно все.

Цена 4\$. Для телефонов: Motorola C650; Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, M55, MC60; SonyEricsson K700i, T610

Код игры: 9698729002

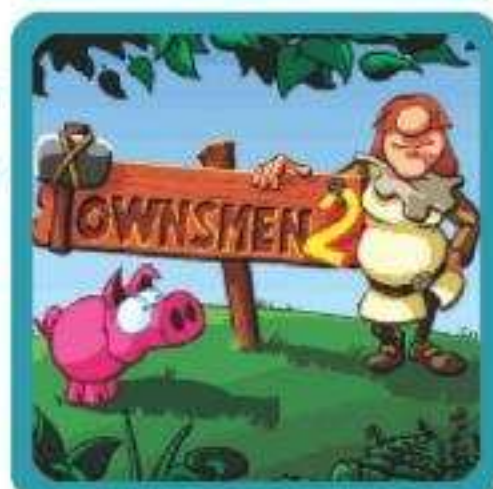


CANNONS

Классическая аркада (помните Scorched Earth или Worms?). Вы управляете своей пушкой, и ваша задача — уничтожить вражескую пушку метким выстрелом. Все не так просто: вам мешает ветер и неровности местности. Каждый раз местность генерируется случайным образом, поэтому стрелять придется по навесной траектории, тщательно рассчитывая угол наклона пушки. Да и противник не дремлет.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6585, 6600, 6610, 7210; SonyEricsson T610, T630, Z600

Код игры: 9712748002

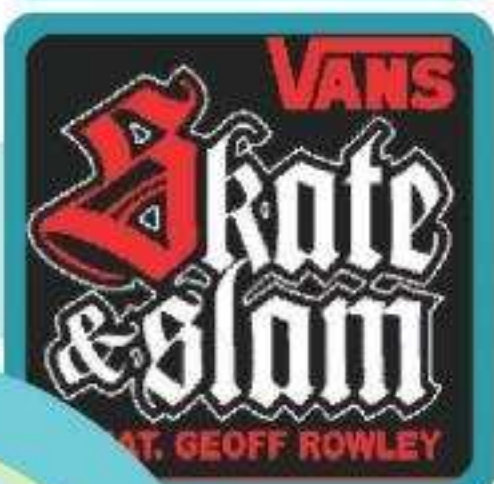


TOWNSMAN 2 GOLD

Лучший мобильный симулятор города возвращается! Теперь ты правитель целого королевства. Замки и хижины в твоей власти. И теперь ты должен не только строить, но и защищать свою страну от врагов!

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 7200, 7210, 7250; Samsung E700; Siemens CX65; SonyEricsson K700i, T610

Код игры: 9694958002

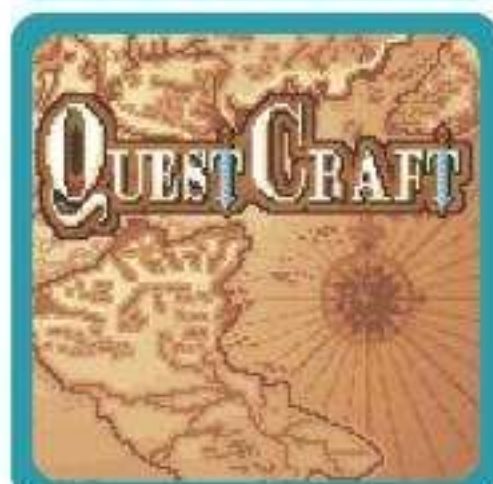


VANS SKATE & SLAM FEATURING GEOFF ROWLEY

Экстремальная игра для всех любителей скейтборда. Знаменитая команда приглашает тебя в свои ряды. Но при условии, что ты пройдешь все задания!

Цена 4\$. Для телефонов: Motorola C380, E398; Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, CX65; SonyEricsson T610, T630

Код игры: 9712953002



QUEST CRAFT

Сегодня ты сыграешь на стороне Зла и разрушишь империю Короля-Святого. Хочешь примерить темную корону, хочешь почувствовать как жмет кольцо власти? Эта игра ждет тебя! Давным-давно, Король-Демон решил подчинить себе всю Империю Веры. Но герои и героини, объединив усилия, развели темную орду, словно шторм рыбацьи лодки.

Цена 2\$. Для телефонов: Motorola C380, C650; Nokia 3100, 3530, 6100, 6230, 6600, 6610; Samsung C100, X100, X600, C60; Siemens CX65, M55; SonyEricsson K700i

Код игры: 9713769002



Автор: Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Один в темноте
(Alone in the Dark: Evil Awakens)

Режиссер: Уве Болл

Сценарий: Элан Мастай, Майкл Рош, Питер Ширер

В главных ролях: Кристиан Слейтер, Тара Рейд, Стивен Дорф

Бюджет: \$20 млн.

Кассовые сборы: \$5,178

«Один в темноте» принадлежит перу вечно начинающего горе-режиссера Уве Болла. Кто этот товарищ, можно и не напоминать — его типафильм *House of the Dead* (в российском прокате — «Дом мертвых»), еще одна экранизация видеоигры, до сих пор у всех на слуху как пример дурновкусы и наглядное свидетельство расхожего мнения о том, что над фильмами по играм тяготеет какое-то проклятие. Теперь же переходящее знамя «худ-

этого не получится. Что же сделал герр Уве? В лобовую и на редкость неизобретательно скопировал находки из целой кучи понравившихся ему фильмов и игр, разбавив все это лошадиной дозой клише и банальностей.

Самое начало фильма: злобный ученый и его поделники поднимают со дна морского саркофаг расы абскани, вымершей несколько тысячелетий назад, — чистой воды Лавкрафт с его непременными ктулху. Чуть позже: автомобильная погоня заканчивается, не успев толком начаться, и на главного героя нападает какой-то лысый тип. Приняв на грудь целых две пу-



мый в каждом втором В-муви).

Ближе к финалу все-таки место найдется и для многострадального острова, но и здесь все идет вопреки заветам игры. Троица главных героев в сопровождении группы статистов отправляется на прогулку по подземелью, к возмущению честного народа, так и не разделившись поодиночке. Вместо этого начинается форменное безоб-



шего из худших» с почетом переходит в лапки «Одного в темноте».

Завязка вполне традиционна для серии *Alone in the Dark*. Детектив Эдвард Карнби (Кристиан Слейтер), бывший сотрудник агентства «731», занимающегося расследованием паранормальных явлений, узнает, что люди, с которыми он рос в сиротском приюте, куда-то исчезли. Совместно со своей бывшей герлфрендшей Эйлин Седрак (Тара Рейд), которая тоже исследует всякую мистику, и офицером Берком (Стивен Дорф), служащим в «731», Карнби начинает расследование...

В этом самом месте по всем канонам *Alone in the Dark* герои должны попасть на пустынный остров с жутким особняком, разделиться и весь оставшийся фильм бродить поодиночке, дрожа от каждого шороха. Однако правила, как известно, существуют для того, чтобы их нарушать, и если режиссеры так делают, их никто особо не критикует. Все-таки нельзя тупо копировать первоисточник — ничего из

ли, дядька как ни в чем не бывало продолжает дубасить Эдварда Карнби и успокаивается, только напорившись на арматуру (почему же тогда на него не подействовало огнестрельное оружие?). Еще чуть-чуть forward: действие перемещается в научные лаборатории из «Секретных материалов», повсюду слышно рычание монстров, которые, стесняясь своей пластиковой внешности (бюджет маловат-с), прячутся до последнего, а напав, так никого и не убивают.

К середине фильма Уве наконец перестает делать вид, что снимает что-то свое, и уже напропалую цитирует (мы же не будем называть это плагиатом, ведь правда?) всех и вся. Сначала достается *Resident Evil*. Из всех щелей ползут зомби, бойцы «731» бесславно умирают один за другим (никогда не понимал, как натренированные спецназовцы умудряются подышать от лап этих квелих мертвяков), а Карнби картинно подстреливает зомби, подкравшегося к Берку со спины (и с этого момента они прекращают враждовать между собой — прием, использу-

разие в духе «Чужого против Хищника». Статисты мрут один за другим, и аккурат к моменту встречи с главным злодеем в живых остаются только протагонисты. На поверхности же в это время бушует сражение: спецназ «731», экипированный точь-в-точь как морпехи из *DOOM 3*, отбивает

нападение на удивление живучих монстров и, разумеется, гибнет в полном составе, несмотря на поддержку джибов и вертолетов. Ни дать ни взять — вылитый *Far Cry*.

Само по себе такое «цитирование» — не самый страшный грех. То, что слова «alone» и «dark» никоим образом не относятся к самому фильму (никто из героев ни разу не был один!), тоже простительно (кино по *DOOM* вообще превратили в подобие *Resident Evil*). Непростительно другое: ужасающе низкое качество киноленты. Имя Уве Болл, к сожалению, не подразумевает ничего, кроме дурацких диалогов, логических дыр в сценарии и никакущего экшена. Не случайно кинокритики уже успели окрестить фильм «Bollshit» (именно так, через «о»).

■ ■ ■

Резюме: Это вовсе не *Alone in the Dark*: здесь никто не ходит один и по-настоящему испугать может только одна вещь — качество фильма.

Оценка: ★★★★★



Автор: Олег Ставицкий

РЕЦЕНЗИИ

**Константин
(Constantine)**

Режиссер: Францис Лоуренс
Сценарий: Кевин Бродбин,
 Марк Бомбэк, Фрэнк Капелло
В главных ролях: Киану Ривз,
 Рэчел Уайз
Бюджет: \$100 млн.
Кассовые сборы: \$72,846 млн.

Отлаженная схема, по которой сегодня создаются голливудские комикс-блокбастеры, в большинстве случаев выглядит следующим образом: тугая упаковка высокооплачиваемых звезд, взвод натренированных создателей спецэффектов и никому не известный клипмейкер в режиссерском кресле. Приятные исключения из правил, вроде двух частей «Людей Икс», выделяются из общей массы именно тем, чего прочие однояйцовые попкорн-зрелища не видели и в помине — качественной режиссурой. Зри-

так же легко, как и с обычными людьми. Мало того, в детстве Джонни не выдержал возложенной на него ответственности и наложил на себя руки, чем заслужил прямой билет в ад. Оттуда он, впрочем, был через какое-то время выписан на землю, после чего посвятил себя борьбе с силами ада и усиленному табакокурению.

Первые полчаса «Константин» смотрится как высокобюджетная и куда как менее интеллектуальная версия культового «Экзорциста». Это, если что, комплимент. Ривз-Константин беспрестанно курит, носит один и тот же пиджак, смотрит в камеру тусклым взглядом и цедит в адрес по-

ся густыми спецэффектами, а от безупречного стиля первой половины фильма не остается и следа.

Так вот, автору этих строк главным источником всех этих проблем видится режиссер Францис Лоуренс, чей послужной список до сегодняшнего дня ограничивался клипами для Бритни Спирс, Aerosmith и Уилла Смита. Очевидно, что Лоуренс решительно не знает, как заставить актеров работать, а не читать заученные тексты. Более того, он категорически не понимает, что делать с вверенным ему



тели с удивлением обнаруживают, что человек, чья работа заключается в громогласном выкрикивании слова «Мотор!», на самом деле играет серьезную роль в проверенном, казалось бы, механизме производства. Именно режиссер отвечает за то, чтобы фильм на наших с вами глазах не распадался на череду дорогостоящих мизансцен, отретенных на пятисотпроцессорных мейнфреймах. И именно с режиссером крепко не повезло неплохому в общем-то фильму «Константин».

Главное достоинство первого после «Матрицы» крупнобюджетного проекта Киану Ривза заключается в том, что сразу после финальных титров у вас появится непреодолимое желание ознакомиться с его (фильма) первоисточником — комиксом **Hellblazer** о злоключениях харкающего кровью Джона Константина, которого угораздило родиться с божьим даром — он видит, общается и вступает в тактильный контакт с силами ада и рай-

сланников Люцифера непечатное. Ему аккомпанирует харизматичная Рэчел Уайз («Мумия», «Мумия возвращается»), которая практически все экранное время хлопает влажными глазами и Невыносимо Страдает. Периодически на экране рисуется еще и ангел Габриэль в исполнении Тильды Суинтон.

Ближе к середине фильм буквально начинает разваливаться на части. Актеры на экране отчаянно не понимают, как им нужно себя вести, куда смотреть и что делать. Сценарий мечется от вдохновенных Босхом компьютерных картин ада до каких-то невразумительных подпольных баров, где собираются представители обеих фракций (Бога и Люцифера соответственно). Рваный экшен вдруг сменяется флэшбеками из детства. Наконец, последние 30 минут выглядят как неприкрытое издевательство над зрительским мозгом — нам показывают омерзительного и совершенно неубедительного Люцифера в исполнении Питера Стромаре, какие-то абсолютно неуместные и излишне претенциозные диалоги перемежают-

сценарием и, подозреваю, вообще не в состоянии оценить его (сценария) низкое качество. Зато благодаря своему клиповому прошлому Лоуренс прекрасно знает, как создавать надлежащую атмосферу и общаться с оператором. К сожалению, красивая атмосферная картинка это, в отличие от музыкальных клипов, не 90% успеха. Так уж повелось, что для кино еще необходима игра актеров и внятность повествования. С последним у Лоуренса особая беда — он просто не умеет рассказывать истории.

В итоге из нуар-версии «Экзорциста» для поколения MTV «Константин» превратился в дорогостоящую помесь глупости, компьютерных «красивостей» и никакущей актерской игры. И если для нас с вами в этой трагедии нет, то западные фанаты бьют в набат и призывают **Warner Brothers** к ответу. Последние, впрочем, уже образумились — только что законченный «Бэтмэн: Начало» был снят Кристофером Ноланом, режиссером «Помни» и «Бессонницы». Так что не унывайте — очередная экранизация не за горами...

Резюме: Удивительная помесь заправского нуара, чудовищной глупости и дорогих спецэффектов. Зато с Киану Ривзом и по хорошему комиксу.

Оценка: ★★☆☆☆

**СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF**

Однозначно приветствую вас в новом выпуске «Почты». Рад сообщить и незамедлительно это делаю — с этого выпуска, отчасти благодаря вашим просьбам-стараниям, Светлана прочно пустила корни в «Игромании». Будет еженедельно окучивать письма, прилетающие на ящик mail@igromania.ru, и еженедельно отвечать на часть из них на страницах журнала.

Я же укореняться не привык, поэтому просто брошу якорь в почтовой бухте. Буду вести рубрику и дальше, хотя сам морской черт не знает, сколько проблем это за собой повлечет. Вдумчивое изучение пришедших в редакцию писем отъедает массу времени. Аж за ушами трещит! Но отставить пускать нюни — наживляем нужную волну и приступаем к разбору новой порции ваших опусов.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**

Всем весенних приветиков. Когда писали прошлую «Почту», за окнами мела метель, погода щипала нос низкими температурами, а я, довольная, пила горячий чай с малиной и отвечала на ваши письма. Сейчас же на улице солнышко, набухают почки (Алексей верно подсказывает, что и печенки с селезенками тоже), хочется не столько играть, сколько гулять дни напролет.

Но служба не дремлет, призывая меня снова браться за виртуальное перо и отве-

чать на письма. Если кто-то думает, что это менее интересно, чем прогулки под открытым небом, то вы просто не пробовали: улучшает настроение и тонизирует не хуже ударной дозы ультрафиолета. Ребятам, спасибо, что начали присылать хорошие картинки, которые можно без зазрения совести разместить в рубрике, продолжайте в том же духе.

О наблевшем. Во-первых, у меня умер мой любимый-ненаглядный-неповторимый... ноутбук. Перегрелся и вместо того, чтобы предусмотрительно отключиться, просто сгорел. Два дня оплакивала, потом отнесла в ремонт. Во-вторых, чуть выше товарищ Старпом упомянул про нововведения, я лишь добавлю, что если вам понравились новации, то обязательно напишите нам про это или отметьтесь на игроманском форуме, который я и Алексей просматриваем чуть ли не ежедневно.

Итак, глубоко вздохнули, зажмурились, приступаем...

ПИСЬМО НОМЕРА**НОМЕНКЛАТУРНЫЕ ЭКЗЕРСИСЫ**

Здравствуй, уважаемая редакция журнала «Игромания». «Ударим библиотечным делом по безграмотности и разгильдяйству!» — так гласил лозунг в редакции газеты в книге «Двенадцать стульев».

В вашем журнале есть очень много полезных рубрик, где постоянно рассматриваются злободневные темы. Вашему вниманию я предлагаю новую полезную всем (!) рубрику. Она может занять две-три страницы или несколько мегабайтов или килобайтов. Эта рубрика будет состоять из компьютерных жаргонизмов, профессионализмов и прочих слов, которые могут быть непонятны читателю. Например, такие слова как: ламер, геймер, гемпад, ICQ и т. д. Напротив слов будет лексическое значение. В общем, рубрика будет по-

хожа на толковый словарь.

Дело в том, что большинство читателей нашего журнала не понимают многих слов, которые употребляют «матерые хардгеймеры». И если такие слова фигурируют в ваших текстах, то обязательно надо разжевывать их смысл читателю.

Цель автора какая? Донести основную мысль текста так, чтобы он понял КАЖДОЕ слово, особенно это касается текстов, выполненных в публицистическом стиле (газеты, журналы, брошюры). Если у вас будут проблемы с размещением рубрики в журнале, можно сделать так: сократить какие-нибудь маловажные рубрики (для этого надо сделать соцопрос) или выделить частичку места на ваших CD и DVD. С уважением, Destrouer (Destrouer@yandex.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Уважаемый Дестроер, вы очень низкого мнения о наших читателях, то есть о таких же, как вы. Говорите «большинство читателей не знает», но как раз большинству подобные термины известны, и никаких проблем в их использовании это большинство не испытывает. «Игромания» изначально ориентирована на достаточно продвинутых геймеров, которые составляют большую часть аудитории. И уж что такое аська, лузер, телефраг и уж тем более ламер известно подавляющему множеству. Это — во-первых.

Во-вторых, если речь идет о каких-то совсем уж узкоспециализированных терминах, связанных с интернетом, налаживанием сетей, с модемными протоколами передачи данных или производством игр, то такая рубрика будет основной массе читателей малоинтересна. Термины-то вроде бы и компьютерные, но в повседневной практике не используются. В лучшем случае читатель раз в год будет встречать где-нибудь такой термин, да и то вряд ли.



Вот вы, например, готовы читать взахлеб словарь спецтерминов, например, по правовым основам экономики? А ведь там масса интереснейших терминов, и тема такая, что актуальна любому, потому что все мы так или иначе к экономике и праву отношение имеем. Но в жизни такие термины не нужны: мы же не узкие специалисты.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Было время, когда я работал админом на маленьком информационном портале — ныне покойном — с числом посещений до 10 000 в сутки. И была там харизматичная рубрика «Курилка», которая пользовалась зверской популярностью. Есть подозрение, что большая часть посетителей именно ради «Курилки» на портал и заходила. Умело привинченный счетчик наглядно это демонстрировал.

Так вот, в «Курилке» публиковались эпистолярные экзерсисы постоянных авторов сайта. Ну а поскольку портал был информационный (и отчасти компьютерно-игровой), то сливалось в «Курилку» такое разнообразие тем, что ни в сказке ни пером... Кто про размер задницы Бритни Спирс монументальный труд накатает, кто рецепт приготовления амазонских гусениц в кляре, кто прохождение Quake 2 за 100 часов (даже соревнование устраивали, кто дольше всех будет игру проходить с условием, чтобы не умирать, на месте не стоять и кругами не бегать). Оттягивались по полной. Видимо, на этот винегрет читатели и клевали. Вроде ни о чем пишут, но одновременно и обо всем. Цепляло.

За каждый материал посетители могли проголосовать и отметить в комментариях — понравилось или нет.

Так вот, тогда же мы задумали сделать в «Курилке» мегаподборку различных компьютерных (в частности игровых) и околокомпьютерных терминов. И сделали. Здоровущий текст на двадцать веб-страниц (что-то около 100 000 знаков). Пока ваяли сей монументальный труд, были уверены, что вот подвесим его, и уж тогда-то посетители возликут, на седьмое небо от счастья сразу вознесутся и будут рукоплескать нам всеми выступающими частями тела.

Ага! Свежо предание! Текст написали. Подвесили. День ждем реакции. Два ждем. Ничего. Слово никто текста не замечает, хотя счетчик наглядно демонстрирует, что люди заходят. А затем наступили выходные, и всех читателей словно прорвало на голосование за монументальный опус и на написание комментариев к статье. Какая-то эпистолярная диарея.

Средняя оценка была три из десяти. Повторяю: 3 из 10. То есть материал оценили как просто ужасный. В комментариях, как уже сказал, тоже многие отметились. Недоумением, зачем было столько мало кому нужных терминов включать в обзор (а куда же без этого, если основная идея была сделать шедевральный материал, а популярных терминов откровенно не хватало?) И умозаклочениями, что потенциально интересные термины в обзоре всем и так известны. Положительных отзывов был минимум.

К чему я это все рассказываю? Во-первых, к тому, что история сама по себе забавная и поучительная. Во-вторых, чтобы вы поняли, что далеко не каждая тема, которая на словах выглядит супер-пупер-через пятую точку классной (а идея с терминами именно такой и выглядит), оказывается жизнеспособной.

Даже ветераны авторского и редакторского фронтов зачастую не знают, как читатели отреагируют на тот или иной материал. «Выстрелит» он или уйдет «в молоко». Уверенно можно говорить только об уже проверенном. Как, например, в данном случае. Хотя — да, допускаю, что идею можно умело реализовать так, что многим понравится. Но если говорить про «Игроманию» — то это точно будет не целая рубрика.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

1. Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо — не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

2. Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали мегаинтересную тему, желательно предварительно пролистать 3 — 4 последних номера журнала и убедиться, что вопрос уже не поднимался в «Почте».

3. Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

4. Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, то в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В МАЙСКОМ НОМЕРЕ:

ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ

**MASSIVE ASSAULT:
РАСЦВЕТ ЛИГИ**

МАТ БЕЛЫМ РОБОТОМ
В ТРИ ХОДА

**FREEDOM FORCE
VS THIRD REICH**

НЕМЕЦКИЙ МИЛИТАРИЗМ
И ИТАЛЬЯНСКИЕ ТЕНОРЫ
НЕ ПРОЖДУТ!

**АГЕНТЫ 008:
БАНДА КОРВИНО**

БРАТЯ ЗЛЫ-ПИЛОТЫ

**SPLINTER CELL:
CHAOS THEORY**

ЯПОНИЯ ИМПОРТИРУЕТ НИНДЗЯ

**KNIGHTS
OF THE OLD REPUBLIC 2**

НИКТО НЕ ЗНАЕТ,
ЧТО ТАКОЕ ДЖЕДАН

**STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO**

БОЕВАЯ ОВЕЧКА ДОЛАН

**КАРИБСКИЙ
КРИЗИС**

КОГДА ОНО РВАНУЛО

ДОПОЛНЕНИЯ

THE SIMS 2: UNIVERSITY

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

WORLD OF WARCRAFT: ОХОТНИК

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

**КОСМИЧЕСКИЕ
РЕЙНДЖЕРЫ 2
CHAOS LEAGUE
HALF-LIFE 2
RAILROAD TYCOON 3**

**SACRED
STAR WARS:
BATTLEFRONT
VICTORIA
WARCRAFT
WARHAMMER 40 000**

ВОКРУГ ИГРЫ

**НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ БЕТА-ТЕСТЕРОВ
ОКОНЧАНИЕ РАССКАЗА
ИСТОРИЯ РОЛЕВЫХ ИГР**

СУДЬБА ХИТА

ELITE

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



ПИСЬМО № 1

ПООБЩАЕМСЯ ПОБЛИЖЕ?!

Почему вы (состав журнала) не общаетесь с поклонниками вашего журнала. Сделайте ICQ, где кто-то из журнала будет общаться с этими людьми. Серега (garik@artnet.dn.ua).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Сергей, мне кажется, что общение и без того происходит весьма тесное, уж в сравнении с другими игровыми журналами так точно (утверждаю совсем не беспочвенно). Алексей и я просматриваем почтовый ящик «Игромании» чуть ли не ежедневно. Три раза в неделю — обязательно, и отвечаем на большинство писем, если, конечно, послания требуют ответа.

Что же касается обнародования персональной ICQ, то я, например, пока не готова,

чтобы мой контакт-лист разрастался на несколько сотен, а возможно и тысяч дополнительных пользователей. Там и так очень много друзей/знакомых, на многих из которых времени не хватает. Мне кажется, что «почтового» общения должно быть достаточно.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Свет, давай только без вот этих рассуждений... «И почтового должно быть достаточно», «Не готова, чтобы...». Тьфу! Настоящий джигит готов всегда и точно знает, что ему от жизни надо! Тот факт, что джигит самка, не должно умалять его достоинств.

Сделать аську и посадить на нее человека — не проблема. Тип, топ — и в дамки. Проблема в другом. Если толкового человека на эту самую аську, как на кол, насаживать, чтобы он там со всеми читателями общался, значит, этого человека надо снимать с выполняемой им сейчас работы. У нас на всех долж-

ностях работают специалисты своего дела, и с работы их снимать не хочется — это раз. Два — они и сами не согласятся, потому что работают на тех должностях, на которых им работать нравится.

Задействовать же человека со стороны — не выход из положения. В делах «Мании» он разбираться будет плохо. Общение, если окажется хорошим психологом по жизни, наладить, конечно, сможет, но за адекватность этого общения я, например, не поручусь. Спросите его по аське, например, про «Игροстрой», а он и знать про него ничего не знает. Еще ляпнет какую ерунду, а нам потом поток ваших гневных писем разгребать.

Так что, comrades, пишите прямиком на почту. Так оно вернее будет.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Да-да, товарищ Макаренков! Вот только еще есть мнение, что настоящий джигит ду-

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Иногда в редакцию приходят письма, не требующие каких-либо комментариев. Просто потому, что комментарии будут затмевать полет фантазии автора, ограничивать фонтан творчества, глушить поток мыслей. И главное, прокомментировать ой как хочется, но вовремя одергиваю себя, чтобы не подпортить впечатление. Наслаждайтесь.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

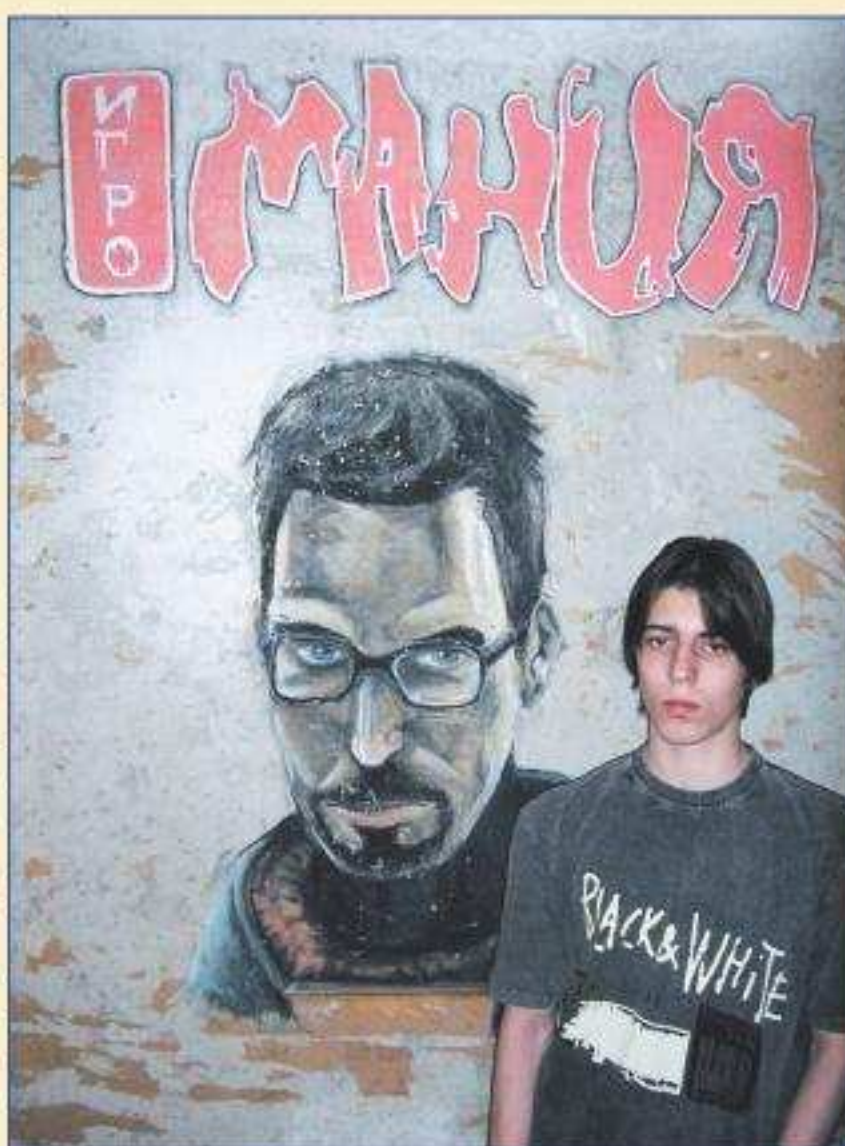
Согласен. Удержаться и не врыть носом в грязь творческое безумие начинающего дарования — сложно. Но, умело уложив себя на лопатки и проведя серию аутоапперкотов, вполне реально. Потому закуриваю трубку и молчу в тряпочку. Уж если автор жжет, то пускай жжет без надругательств над бьющим струей талантищем. Единственно, что — пришлось чуток причесать текст, в авторском виде пестрящий опечатками и орфографическими ошибками. А вы, товарищи читатели, учитесь, как надо излагать мысль и вбивать ее дюбелем креатива в стену разума.

ТЕОРИЯ АНТИРЕАЛИЗМА

Доброго времени, «Игромания» в целом, редакция в частности, а конкретно Рулевой «Почты» в данном номере! Сидел я, сидел, думал-думал, что бы такого глубокомысленно-обсудительного задвинуть. И совершенно неожиданно пришла мысль поговорить про реализм в играх. А точнее, поднять вопрос: а надо ли оно нам, геймерам, вообще?

Каждый год игровая индустрия не скупится на новые технологии: шейдеры, кривые поверхности, блеск, отражения, прочие тырыпыры. Общепризнанным фактом является также и то, что именно игры продвигают компьютерный прогресс. Не будь навороченных и требовательных к ресурсам игр, сидели бы мы с вами в лучшем случае на первых «пнях», ведь программы типа «Ворда» не требуют графических акселераторов нового поколения и мощнейшего сабвуфера.

Каждый год игрокompании выпускают тонны пресс-релизов с пафосными воплями об улучшенном изображении третьего справа члена сороконожки, детализации пылинок, литраже крови и уродливости монстров, реалистичными звуками уханья



Здравствуйте, уважаемая редакция. У меня дома стена, находящаяся в стадии ремонта квартиры, я решил нарисовать пастелью картинку и отправить ее вам. Голова Фримена имеет высоту примерно 1 метр. Андрей, г. Старый Оскол.

совы, полностью продуманной физике. «У нас и только у нас — ножкой табуретки вы можете разбить оппоненту высокополигональное лицо!» «Подумаешь, а у нас и только у нас вы можете оппонентом разбить высокополигональную табуретку, и поглумиться над трупом (табуретки?)!» В общем, каждый слышал, видел, читал.

Но нужно ли нам время, когда кино будет неотличимо от игр, а игры — от реальной жизни? Судите сами: если игры станут максимально реалистичными, прежде всего пострадает киноиндустрия, ибо зачем смотреть заранее придуманное кино, когда можно участвовать во всех его событиях самому. Ведь игрок сможет сам творить эти самые события.

Чем дальше в лес, тем, как известно, фиг вернешься. Если игры могут перещеголять кино, то что мешает им перепрыгнуть сам реал? Даже сейчас уже не слишком удачливые товарищи находят самоудовлетворение в играх, где они супермены-спасители галактик, гангстеры... в общем, круче, чем есть в реале. А если игры станут неотличимы от реала? Вот тогда и наступит нам всем глобальная Матрица...

Естественно, кто-то возразит: мол, реал — это реал, и его не сможет заменить ни одна навороченная игруха. Да, до поры... Но если картинка фотореалистична, звуки еще лучше, а возможностей невообразимо больше — кто из вас останется в скучной реальности? А если учесть, что к тому времени наверняка разработают виртуальную реальность (еще реальней, чем сейчас всевозможные очки и шлемы)... Так не лучше ли остановиться? На достигнутом? Я знаю достаточно людей, которые живут «в компьютере», только тапки из монитора торчат! Да и сам вовсе не антигеймер, как раз наоборот... кроме того, не приведет ли такой прогресс к массовому помешательству?!

Ведь если картинка за окном неотличима от изображения на мониторе — не трудно и запутаться. Знаете ли, когда игра затягивает — поневоле видишь только экран, как будто сам находишься внутри. Проверено. В общем, такая вот «проблема». Извиняюсь за траблы с пониманием, сумбурность написания, но уж иначе не могу. Мист Туманный Баймер (mistone@nm.ru).

POSTAL²



Национальный взгляд на BloodRayne от Константина Погодина из Ульяновска.

мает, прежде чем ляпнуть флигельную в адрес противоположного (и заметь, прекрасного) пола. А мягкость обращения с читателями с моей стороны еще не гарантирует той же мягкости в отношении коллег по работе. Намек уловил? К моменту выхода журнала обзавоюсь воткнуть свою шпильку в твой новенький кожаный «ВЦСПС»!

ПИСЬМО №2

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

В мартовской «Почте» журнала мы рубанили ребром мозолистой извилины по столу хитов прошлых лет. Тема «Геймеры нового поколения» вместо того, чтобы кануть в бозе, зацепила вас за живое и умело подсекла, простимулировав на написание множества посланий на адрес редакции.

Удивлен по самое не балуйся. Что это вы! Автор письма — Павел Михайлов — ведь не заявлял, что все геймеры новой волны втаптывают в грязь игры вроде Fallout. Лишь указал, что такие встречаются. А вы с пеной у рта устремились голой попой на амбразуру доказывать, что, мол, старые хиты вам нравятся. Верим!

Впрочем, многие послания почитать было весьма интересно. Некоторые товарищи вывернулись наизнанку и сочинили целые хвалебные оды любимым играм. Но все это были письма геймеров, скажем так, старой генерации. Слепленных во времена БК 0010-01 и «Спектримов». В качестве завершающей жирной точки в теме приведу ответ геймера, принадлежащего, вне всяких сомнений, к генерации новой.

ОТВЕТ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Здравствуй, любимая Мания! Пишу вам первый раз и хотел бы затронуть тему, поднятую в мартовском номере. Так вот, уважаемый Пахан, писавший, что геймеры нового поколения не уважают старые и раритетные игры, абсолютно не прав!

Вот например я «болею» играми всего семь лет, а от роду мне, можно сказать,

всего ничего, и меня можно смело отнести к «Новому поколению», но вот незадача: я прошел тот же Фоллаут раз 15 и буду проходить дальше. На мой взгляд, одна из лучших игр, которая была создана вообще! И друзья моего возраста в ней тоже души не чают, а вот парни лет двадцати наоборот говорят, что это полное «самизнаете-что».

Так что от возраста это не зависит. Сергей Карпов (snake_et@inbox.ru).

ПИСЬМО №3

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Привет вам, ведущие почты! Пишет вам в очередной раз ваш постоянный читатель из Москвы. И так, на повестку дня хотелось бы вынести вопрос о читательских рассказах. Мне кажется, многим будет интересно узнать, почему их давным-давно не стало. Если тут дело в нехватке материалов, то, как мне кажется, эту проблему можно решить. А вот если здесь имеется другая причина, то, если можно, сообщите ее. Ведь я думаю, это не из-за пространства, занимаемого ими? Пожалуйста, поясните данный вопрос. [psg]b@r\$!k (ogg_bar-sik@mail.ru)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Я регулярно стала появляться в редакции относительно недавно, потому с ходу не знала ответа на вопрос. Побегала по кабинетам, выясняла, оказалось, что дело в следующем. За тот период времени, что рубрика «Почта «Игромании» переходила из рук в руки, то есть велась каждый номер разными людьми, постоянной должности «окучивальщика читательских рассказов» в журнале не было. Как раз на этот же период пришлось мощное усовершенствование журнала, изменения в ряде рубрик... Иными словами, работы было столько, что на рассказы читателей оставалось крайне мало времени, на фоне чего ваша активность тоже несколько снизилась, рассказов стало приходить очень мало.



ЧИТАЙТЕ В МАЕ
128 страниц фантастики
и фэнтези

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ,
Эпизод III
Сага завершена

ЛАБИРИНТЫ ЕХО
Мир Макса Фрая

ЗОМБИ
В ФЭНТЕЗИ
Восставшие мертвецы

ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ DVD
С КУЛЬТОВЫМ
ФАНТАСТИЧЕСКИМ
ФИЛЬМОМ!



«ИГРОМАНИЯ» ВОКРУГ СВЕТА

ПОДПИСКА
НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ
В ВАШЕЙ СТРАНЕ!

Друзья! Не секрет, что «Игромания» — это не просто «крупнейший компьютерно-игровой журнал в России», но и один из самых популярных журналов в мире. Кроме России наш журнал читают практически на всей территории бывшего Советского Союза, в Европе, Америке, Азии, Ближнем и Дальнем Востоке и многих других странах. Также не секрет (и вы часто писали об этом в своих письмах и упоминали во время нашего глобального анкетирования), что достать «Игроманию» не в России — не так-то просто...

Так вот, начиная с этого дня на «Игроманию» можно подписаться более чем в 90 странах мира через ЗАО «МК-Периодика» или одного из его партнеров. Для



этого достаточно зайти на сайт www.periodicals.ru и при помощи буквально нескольких щелчков оформить подписку на любимый журнал.

В настоящий момент можно заказать «Игроманию» в комплектации с двумя CD, но не исключено, что в самом ближайшем времени мы сможем осуществлять подписку и на журнал с нашим орденоносным DVD.

Также начиная с этого номера на наших дисках в разделе ИнфоБлок/«Игромания» за рубежом мы начинаем публиковать список зарубежных магазинов, в которых можно купить наш журнал. Пока что там представлено несколько магазинов в Израиле и Литве, однако список будет постоянно расширяться и дополняться, так что не забывайте следить за обновлениями!

Теперь же, когда Алексей и я, похоже, заступили на довольно долгую вахту в рубрике, мы и будем заниматься сортировкой ваших рассказов. Вот прямо с этого момента все и начинается. Даю официальный старт! Можете начинать слать плоды своего творчества на ящик mail@igromania.ru. В теме письма необходимо обязательно сделать пометку «Рассказ читателя» (дело в том, что письма без пометки могут быть либо не замечены, либо вообще удалены спам-киллером еще на сервере).

Лучшие рассказы будут нами отбираться и помещаться в соответствующий раздел на дисках «Игромании». Обещаю при отборе лучших рассказов быть максимально объективной и не принимать в расчет свое собственное пристрастие к Sci-Fi, да и Алексей, который предпочитает ретро-фантастику, не даст этого сделать.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Предвижу веселуху. Можно будет тематические брошюры по читательским рассказам выпускать. «Орфографический скандал месяца», «Стилистическая нелепица», «Пунктуационный беспредел»... Нутром чую, порадуете вы нас. Впрочем, не делать ничего — значит, не учиться. Хорошие рассказы в свое время тоже были, следовательно, и сейчас появятся. Начинание поддерживаю. Вычитывать ваши мегаопусы и суперэпосы буду по утрам за чашечкой настоящего европейского кофе. Хотя, говорят, в Европе кофе не растет...

ПИСЬМО №4

ИЗ ОТЛИЧНИКА В ГЕЙМЕРЫ

Здравствуйте, уважаемая Игромания, пишу я из города Серпухова (недалеко от Москвы (100 км)). Так вот, сейчас я расскажу не очень веселую историю, которая

случилась с моим другом. В четвертом классе у меня появился комп. Я учился на пополам пятерки и четверки, а мой друг закончил 4-ый класс КРУГЛЫМ ОТЛИЧНИКОМ. Летом он ходил играть в Сэма и в чернокнижника.

Осенью ему купили комп. С удовольствием мы резались друг у друга в постал 2. Но... вышло так, что он скатился до троек. (Я слава богу учусь на четверки и пятерки.) Далее он реже стал выходить гулять. В шестом классе появился новый одноклассник (как выяснилось потом он курил). Они стали ходить по комп клубам и дымить. Его решали компа родичи за оценки, но он шел в «А***у» (местный комп клуб). Самое скорбное началось в 7-ом классе (мы сейчас там учимся).

В первой четверти у него вышла параша в четверти. Родители запретили гулять и мышку отвезли на дачу (оригинальный способ), и что вы думаете случилось дальше? Он стал тырить у предков мани, и с другом, прогуливая школу, шел в А***у. Потом его просекли, наорали матершком, но все равно даже сейчас когда есть возможность он идет с другом в комп клуб вместо школы...

Все это чистойшей воды правда. Надеюсь, я вас не слишком утомил. Очень хочу услышать ваше мнение (если не сможете в журнале, то пришлите ответ на мыло). Сам я провожу по 2 часа за компом, но учусь нормально. Ваш постоянный читатель с ноября 2003 года DeaDmaZai. Мания RULEZZ. P.S. Поздравляю, вашему журналу 8 лет и три месяца (если я не ошибся в подсчетах).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Тема компьютерной зависимости была детально разобрана в позапрошлой почте «Мании». В мелкую кашу разжевывали и, аки

пташки, в клювики вам, дорчитателям, срыгнули. Что же касается описанной патовой ситуации, то выскажусь кратко.

Каждый сам выбирает свою судьбу. Если у человека не хватает на плечах головы и мозгов в ней, чтобы не заикливаться в жизни на чем-то одном, то это — диагноз. Тут уже бушпритом о бурун, в чем дело. В играх, табачке, наркотиках, девках/мужиках... Не они виноваты, а методология фанатичного подхода. Если заиклился — пиши пропало. Фанатизм — он того... до добра еще никого не доводил.

И ты уж, старик, не обижайся, но наращивай скилл грамотности. Ошибок в письме — того... многовато.

ПИСЬМО №5

ДЕШЕВЫЕ ПОНТЫ

Здравствуйте, Почтовед! Я «общаюсь» с компьютерами с 1998 года. Я не простой юзер, хобби — 3Д-моделинг, у меня средний комп. Случилась такая история: моему однокласснику (11 класс) купили хороший компьютер (П-4 2.8, 512 ОЗУ, 128 МБ Джи-Форс 4), он в НФС Андерграунде поставил видео на максимум. Когда я у него поиграл в Андер, я заметил, что у него хорошенько притормаживает.

Я ему сказал, что у него тормозит, а он ответил, что нет (а у него тормозило!). Вот вопрос: стоит ли считать себя крутым, если у тебя хороший комп, или все же когда есть опыт и знания работы с компом? Если не секрет, какие в среднем компы у вас, игроманцев?! Заранее спасибо! Верный поклонник «Игромании» Паша Col1nMC Кириченко (Киев, col1nmc@yandex.ru).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Крутая тачка не делает из ее обладателя классного гонщика. Диплом об образовании — не доказательство знаний. Умение красиво мести языком — не подтверждает наличие толково варящего «котелка». Но при этом классный гонщик выжмет все из шикарного авто. Диплом поможет образованному человеку устроиться на хорошую работу. Подвешенный куда надо язык поможет гению продвинуть свои идеи.

Мысль — ясна? С компьютером то же самое. Знание — первостепенно. Железка — вторична. Но слабая железка будет подтормаживать талант.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ага-ага! А ответ про компьютеры игроманцев зажал! «Знание первично», «железки вторичны»... Развел демагогию, а у самого при этом в кабинете самое распоследнее железо стоит. Легко рассуждать о высоких материях, когда у самого хайэндный компьютер с 19-дюймовым монитором, и все за счет редакции. Вот если посидеть подольше на старенькой машине, а потом резко проапгрейдить, тут-то и поймешь, что в «железках» тоже может быть счастье. Я тоже считаю, что знание первично, но и значение начинки системного блока занижать не надо.

Насчет компьютеров, раз товарищ официальный представитель «Мании» не внес ясность, докладываю: компьютеры у игроман-



цев всегда самые топовые. Иначе как бы они могли писать объективные рецензии на игры. Ведь если игра идет не по максимуму, то можно случайно занизить ей оценку, потому что на компе какая-то фишка окажется банально не заметна, например графика или звук.

ПИСЬМО №6

ОДНОПРОХОДНЫЕ ИГРЫ

Здравствуй, «Игромания». Я хочу рассказать вам, почему выходят плохие игры, так называемые «однопроходные» проекты. Понимаете, людям хочется сделать на компьютере программу без глюков, нарисовать по-настоящему красивый рисунок или, как сейчас, сделать хоть какую-нибудь игру и даже немного заработать на ней.

Живой пример: «Битва за планету Неп». Эта игра надоедает достаточно быстро, но все-таки в нее можно играть. И таких примеров можно привести вагон и маленькую тележку. Вот такие у меня мысли о «проходных» играх или проектах. Виталий Гуданович (vvgxopek@mail.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Мысль очень трезвая. Я бы усомнилась в сказанном, если бы не знала точно, что, например, молодые компании часто делают игры не ради народной славы, а для того, чтобы зарекомендовать себя в среде разработчиков и издателей. Логика приблизительно такова. Если

нельзя сделать игру суперхитовую (нет денег, специалистов, мало времени), то надо сделать то, что называется «крепкий середнячок».

Основная масса геймеров скорее всего такую игру не заметит, зато будет с чем прийти к издателям, стукнуть кулаком по столу и заявить: «Вот, видите, у нас есть неплохая игра, дайте нам денег на новый более классный проект!»

И как раз среди таких вот товарищей, которые делают «середнячки», часто попадаются разработчики, которые делают игры ради великолепной графики. Чтобы произвести максимальный эффект на издателя, который вряд ли будет вникать в суть геймплея, оригинальность сюжета... Зато на красивую картинку внимание уж точно обратит. Встречают, как известно, по одежке.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Трезвости мысли, конечно, хватает, но на повороте немного занесло. Однопроходные — это звери такие (ехидны, утконосы), а не игры. Впрочем — отставить ерничать! Да, есть такие разработчики, которые... Да, они делают неплохие, но ничем не примечательные игры. Да... Да много чего еще «да». Но несмотря на то что почти все девелоперы — люди в достаточной степени разумные, я постоянно ловлю себя на мысли, что многие из них маньяки своего дела.

Разумные, но маньяки. Они часами с пеной у рта могут описывать преимущество их

игры перед другими. «А-а-а! Вот тут у нас есть такой клоп, какого нет ни у кого другого. А когда он заползет в сапог вашего персонажа, он там — у-у-ух как развернется! Откусит ногу по самое колено. И перс будет хромать, пока не найдет еще одного такого клопа, не приготовит из него настойку...».

И это разумные люди?! Полноте! У них самая настоящая игромания. В смысле диагноз, а не наш журнал. Даже не игромания, а игро-строемания. И если вы думаете, что такие люди могут всегда трезво оценивать ситуацию и просто так делать себе середнячок, то — пообщайтесь с ними подольше. Вы поймете, что каждый из них жаждет слепить стопроцентный хит и никогда не удовлетворится просто «еще одной неплохой игрой». Только я буду последним, кто скажет, что это неправильный подход к делу.

ПИСЬМО №7

КРИЗИС ТОТАЛЬНОГО ПЕРЕИГРЫВАНИЯ

Здравствуйте, тот-кто-сегодня-в-почте или сокращенно ТКСПП! Ответьте на такой вопрос: ЧТО МНЕ ДЕЛАТЬ, ВО ЧТО ИГРАТЬ? Я прошел все, купил все игры, которые были опубликованы в «Мании» за 2004 и за часть 2005 года даже в кратких обзорах! Мне не во что играть! Все прошел вдоль и поперек! Даже старые игры! Что мне делааааааааааать во чоооооо играть? Анатолий Власов (darkel@mail.ru).

ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА «ИГРОМАНИЯ»



Подходит к концу футбольный сезон. В одном из ближайших номеров мы подведем итоги. Анонсированный в прошлых номерах «Мании» конкурс на лучшего прогнозиста прошел на ура! Поскольку участников конкурса оказалось значительно больше, чем мы предполагали, то подведение итогов откладывается на следующий номер. Результаты также будут размещены на официальном сайте нашей команды — www.fk.igromania.ru: силами игроков и дизайн-студии «Ресурс» мы создали портал, на котором вы сможете найти все последние новости команды!

А теперь об игре. Мы выбрали под отчет самый интересный из прошедших матчей: **ФК «Игромания» — ФК «Ладья»**.

Интересно уже то, что матч ФК «Игромания» проводила против безнадёжного аутсайдера дивизиона, и это не могло не отразиться на настрое наших игроков. Команда начала матч, играя привычной схемой с тремя защитниками, тремя полузащитниками и единствен-

ным форвардом. На игру приехали почти все лидеры команды, а потому игроманцы были практически уверены в победном результате. Даже когда оппоненты оперативно забили гол в наши ворота, мы не насторожились. Случайность... Игра продолжалась в том же медленном темпе, что и прежде, в то время как футболисты «Ладьи» стали играть еще активнее.

Через некоторое время за счет классной игры отдельных игроков «Игромания» сравняла счет. Голевую комбинацию завершил капитан команды Николай Фролов. И вот уже на табло гордо светится 1:1. До конца первого тайма рисунок игры не менялся. Команды метко били по воротам, обмениваясь любезностями в забивании голов. 1:2, 2:2, 2:3, 3:3...

Футболисты «Ладьи» буквально из кожи вон лезли. При игре в обороне они не задумывались ни на секунду — выносили мяч вперед, полузащитники прессинговали. Получалось, конечно, не всегда. Два-три игрока «Ладьи» играли отлично, но другие, увы, не дотягивали до планки «Игромании». Тут важен и еще один момент. В то время как у нашей команды постоянно происходили замены уставших игроков, «Ладья» могла позволить себе только 2 замены, что, вне сомнения, повлияло на итоговый результат.

В перерыве между таймами в стане нашей команды перед игроками была поставлена четкая задача — побороть расслабленность и взяться, наконец, за дело серьезно. Наставление было исполнено лишь отчасти, но и этого оказалось достаточно. С самого начала второго тайма игроманцы задали хороший темп и дважды поразили ворота соперника. Отличились Николай Фролов, оформивший хет-трик, и Евгений Черняк, забивший свой дебютный гол.

Что ж, несмотря на то что ФК «Игромания» победила «Ладью», вывод напрашивается сам собой. Нельзя пренебрежительно относиться ни к одному сопернику, как бы низко он ни находился в турнирной таблице! Хотя мы и выиграли, но вот разницу забитых и пропущенных голов серьезно увеличить не удалось. Тем не менее 3 очка получены, пора готовиться к следующему матчу против лидера нашего дивизиона ФК «Динамит».

Николай Фролов, играющий тренер ФК «Игромания»



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Я бы рад был пожать тебе твою мужественную лапу. По всему выходит, что ты настоящий бизон! Зубр компьютерных игр! Бронтозавр и диплодок гейминга... Рад бы, комрад, да что-то у меня не сходится. Гайка на болт не налазит. Прошерстил я тут означенные номера журналов. И очень скромно (а это было непросто), без всяких завышенных прикинул, сколько должен занимать чистый геймплей ВСЕХ описанных за отчетный период в «Мании» игр. Вышло, что даже если бы ты денно и ночью сидел, воткнув нос в монитор, без перерыва на пописать/покакать/глотнуть кофейку/поспать, то все равно не успел бы пробежать все игры от начала до конца.

Ты же поешь Лазаря, что, цитирую, «вдоль и поперек» прошел все игры, «даже старые». Друг, я месяц угрохал, только чтобы КР2 пройти. Сломая голову никуда не неся, детально изучал мир, осваивал разнообразные тактики и все равно игру дай бог на четверть изучил. А ты нам что втираешь?! Либо ты гений и мы завтра же оторвем тебя с руками для работы в журнале (куда обращаться, ты знаешь), либо одно из двух.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Продолжаем доносить до широкой общественности ссылки на ваши шедевральные странички. Вместо того чтобы слать нам ссылки на свои жалкие потуги в веб-дизайне, резко начинайте создавать шедевральные творения (чтобы не хуже, чем перечисленные ниже). Был бы молод, непременно срукотяпствовал бы, скажем, сайт с жесткой критикой «Мании» — чтобы мы зазнаваться не вздумали. Или страничку фанатов «Диггера». А то и вовсе форум по влиянию игр разных жанров на скорость пищеварения.

Да, я чуть не забыл напомнить, чтобы вы не забывали:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.



Полотно «Post сдал! Post принял!» от читателя и активного участника форума Сан Саныча Заграпотряда (aleksander-2@mail.ru).

1. www.minigames.ru — недурственный сайт о мини-играх. Понятие широкое. Авторы сайта тоже понимают его с размахом. Но во главе стола гордо восседает ураганный Crimsonland. Игра — зверская, для настоящих парней.

2. <http://princeofpersiagames.narod.ru> — фан-сайт по играм серии Prince of Persia: читы, сейвы, рецензии, обои, заставки, прохождения, демки и многое другое, связанное с «Принцем Персии». Начинка не сказать что густо замешана, но порадовал дизайн.

3. <http://www.dunerpq.com.ru/forum> — текстовая форумно-ролевая РПГ по вселенной Дюны Фрэнка Герберта! Пока еще осталось несколько незанятых ключевых ролей. Приветствуются все желающие. Ключевой Акцент делаем на отыгрыш роли. На форуме установлен РПГ-модуль.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

«Почта» любого выпуска журнала — как дуновение теплого ветра: пролетает быстро, но запоминается надолго. Вот и этот выпуск закончился, а помнить я его буду как минимум несколько месяцев. И хотя до следующе-

го номера еще целый месяц затяжного бега, расслабляться нельзя: мы тут столько напридумывали, что уже голова трещит, как все это реализовать хочется. Одно «но»: сразу все сделать нельзя, потому что получится не «Почта» и не интересный винегрет, поэтому станем подавать как хороший обед, в строгой последовательности, согласно меню.

До встреч на страницах следующего номера «Игромании». Целую, обнимаю.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Финита, как говорится, ля комедия. Прекращаем кривляться и начинаем серьезно обдумывать, как бы так напроказить в следующем номере, чтобы всем резко сделалось интересно. Вам же, товарищи хорошие, рекомендую на эту тему тоже задуматься и написать нам письмо со своими идеями. Помимо идей — и это важнее — рекомендую стремительно разродиться толковыми темами, на которые мы еще более толково ответим. Мотайте на ус, целых 50% успеха «Почты» — это ваши вопросы, и всего лишь 50% — наши ответы.

До следующего номера! ■

«ЙОГА В ИГРАХ»



Герои игр не чураются заниматься йогой. Целительная гимнастика FarCry от Vir (virysandraven@yandex.ru). Растяжка у комрада — что надо! Телодробительный изгиб персонажа HL2 от Максима Буркова (maxi_man@mail.ru). Плюс — вставание на «мостик» в CS, запечатленное Глебом Марковым (glebmarkov@rin.ru).



Опасная болезнь



С недавних пор Вера Александровна стала замечать, что с любимым внуком Андрюшенькой творится что-то неладное. А началось все примерно в начале лета, когда за хорошую учебу дочь с зятем подарили Андрею давно вожеленный компьютер.

Как-то внук пришел из школы с лучшим другом Женькой. Вера Александровна обрадовалась: Женька был мальчиком субтильным, и его все время хотелось подкормить. Однако от обеда Андрей, а вслед за ним и Женька отмахнулись, тем самым неслыханно оскорбив бабушку. Вместо этого они включили компьютер и уткнулись в экран. Загрохотали выстрелы, квартиру наполнили жуткие предсмертные крики. Вера Александровна поехала, но ничего не сказала: к таким звукам из комнаты внука она уже успела привыкнуть. Она научилась не обращать внимания даже на леденящий душу рев: «Это хозяин, Женька, бей его, гада! Ракетой! Эээх, ну что же ты!» — сосед сверху, сторож Артемий Аркадьич, к третьему дню запоя, бывало, орал и похлеще.

Уже вечером, когда Женька засобирался домой, Вера Александровна случайно услышала разговор в прихожей:

— Про Ромку из двенадцатого дома слышал?

— Нет, а чо?

— Попал Ромка! Звонил вчера, жаловался: мать у него сдохла, сидит сейчас на измене...

Женька ушел, Андрей соизволил наконец победить, и счастливая Вера Александровна, наладывая на тарелку макароны, все же заметила: — Андрюшенька, так нельзя. У Ромы твоего горе, а ты... Что за выражения?

Андрей только отмахнулся:

— Ба, ты не въезжаешь!

Вера Александровна пожалала плечами, но продолжать не решилась. Лучше поговорить с дочерью; конечно, как воспитывать сына — ее дело, но нельзя же все-таки, чтобы парень рос таким бесчувственным.

Дальше — больше. На Новый год Андрею подарили какую-то черную пластиковую коробочку с лампочками.

— Вау, модем! Супер! — с восторгом воскликнул Андрей. — Блин, вот круто!

Бабушкин подарок — вязаный шарфик — внук даже и не заметил, а она так надеялась... Три месяца вязала.

И что это еще за модем такой? Мужнину наследство — запыленный том Советской энциклопедии такого слова не знал, предлагал на выбор

«моду», «модель» и «модену».

Теперь к реву и предсмертным крикам компьютера прибавился режущий уши прерывистый писк, а дочь стала часто жаловаться, что не может позвонить с работы. Вера Александровна отнесла это на свой счет и стала поменьше разговаривать с соседками, но дочь не унималась.

«Может, телефон не в порядке? — недоумевала Вера Александровна. — Мастера вызывать?»

Ее подозрения подтвердились на следующий же день. Сняв трубку, чтобы позвонить зятю и попросить купить майонез, вместо привычного гудка она неожиданно услышала какое-то змеиное шипение.

Вечером Вера Александровна попросила зятя посмотреть телефон, он, как обычно, кивнул, сказал «хорошо» и сразу же об этом забыл.

Однажды внук выскочил из своей комнаты злой, как сотня мегер, и в сердцах бросил:

— Блин! Коннект дерьмовый! Хоть выделенку ставь!

Вера Александровна не знала, что такое «коннект», но вот ругательное слово «дерьмовый» она очень не любила. Да еще в контексте с не менее подозрительной «выделенкой»! Тоже, наверное, их новомодное молодежное ругательство, примерно с тем же смыслом. Она мягко пожурила внука в том духе, что «ругаться нехорошо, Андрюшенька, сначала выругаешься, потом материться начнешь, а потом и вообще убьешь кого-нибудь». Андрей ничего не ответил, а лишь смерил Веру Александровну презрительным взглядом.

Утром на лавочке она постаралась вызнать у подруг что-нибудь про незнакомое слово «коннект». Соседка с пятого этажа, Капитолина Акинфьевна, которая в молодости, при Хрущеве еще, работала по комсомольскому призыву учительницей географии (кадров тогда не хватало), вспомнила, что в Америке есть такой штат — Коннектикут. Вера Александровна это показалось подозрительным. Старушки еще немного посудачили, сошлись на том, что «проклятые мерикьянцы опять нашу молодежь развращают», и перешли к обсуждению вопросов более животрепещущих.

— Вот, например, Арсен с третьего этажа, ну, знаете, такой черненький, утром вчера смотрю: стоит внизу, у выхода, и на улицу нос показать боится. А я как раз в аптеку шла. Он мне и говорит: «Вера Александровна, посмотрите, пожалуйста, нет ли у подъезда машин незнакомых?» А что я-то в них понимаю! Они все чичас новые, иностранные, для меня на одно лицо. Так и не вышел из подъезда. Я

уж из аптеки вернулась, за хлебом сходила, а он так и стоит, к стене жмет.

— Это еще что, вот бизнесмен Володя, который на нового русского похож, напился и с балкона песни орал. Видать, тяжела жизнь-то у богатей. Наворовал, совесть гложет.

Вера Александровна немного успокоилась, но третьего дня случайно услышала, как внук говорил с кем-то по телефону. Конечно, реплики Андрюшиного собеседника ей разобрать не удалось, как ни старалась, но и того, что наговорил внук, хватило с лихвой.

— Вчера ходил на кроватку, — небрежно заметил Андрей, — меня там спросили, поставил ли я аську.

Вера Александровна насторожилась. Раньше она считала, что знает всех знакомых девушек внука. А тут выясняется, что наличествует еще и некая Ася. Имя Вере Александровне понравилось, хоть и вызвало навязчивые ассоциации с рекламой. Но зато какое! Старое, красивое, не то, что нынче, когда все девочки наперечет Кати, Наташи или Лены. Слово имен других нет.

И что это за жаргон такой? «Поставил»! Фу, бульварщина какая! В ее время молодые люди так не выражались.

Но тут Андрей сказал такое, что Вера Александровна даже выронила половник, которым наливала внуку борщ.

— А? Не, не стал. В прошлом месяце аську у меня уже ломали. В ней теперь дырка незакрытая. Заплатку ставить надо, да все руки не доходят.

Вера Александровна покраснела. Все-таки нехорошо подслушивать такие «личные» разговоры. Она полотнее прикрыла дверь на кухню, чтобы не слышать Андрея. Конечно, это не ее дело, но нынешняя молодежь что-то уж слишком быстро взрослеет.

Вечером того же дня Андрей пил на кухне чай и болтал по телефону с кем-то из одноклассников. Судя по разговору — с девочкой. Вера Александровна про себя похвалила внука за вежливость — за все время он не сказал ни одного грубого слова, даже сделал пару неуклюжих комплиментов.

— Гостевая у тебя красиво оформлена, сама делала?

«Не гостевая, а гостиная», — хотела было поправить Вера Александровна, но не стала — мало ли как теперь говорить принято. А девочке приятно, конечно. Лучше бы Андрей платье новое похвалил или сумочку, ну да ладно: молодой еще, не понимает. Вырастет — само придет.



Автор иллюстраций -
Александр Ремизов

МАЙ

2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29

**BROTHERS
IN ARMS
ROAD TO HILL 30**

Издатель: Ubisoft • Разработчик: Gearbox Software • Издатель в России: Бука

**ИЗДАТЕЛЬ
БУКА**

ARCADE of WAR

DIRECT ACTION

МАЙ

2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29

ИГРОВАЯ МАШИНА

Разработчик: Eugen Systems • Издатель: Atari • Издатель в России: Game Factory Interactive/Руссобит-М

Вдруг Андрей спросил:

— А мыло у тебя какое?

«Странно, — удивилась Вера Александровна про себя, — раньше Андрюша никогда мылом не интересовался. Что дочь положит, тем и моется».

— И что — хорошо работает? Хм-м... Тебе нравится? Сами чистят вирусы? Неплохо...

Воспитанная на многочисленных рекламах, запугивающих бактериями грязи, бактериями, вызывающими запах пота, еще каким-то бактериями, Вера Александровна подумала, что мыло действительно отличное. Надо будет потом не забыть спросить у внука название. Только вот, по ее мнению, личная гигиена — это не та тема, которую стоит обсуждать с девушками. Да еще про вирусы! Ох уж эта раскованность!

Неделю спустя Андрей, собираясь на улицу (карточка у него какая-то закончилась), крикнул:

— Ба, мне могут позвонить, скажи, что скоро буду! Я минут на десять всего!

У Веры Александровны тоже была своя карточка — в поликлинике, и пока не кончалась. Наверное, эта какая-то другая.

Едва за Андреем хлопнула входная дверь, зазвонил телефон. Вера Александровна сняла трубку:

— Алло?

— Здравствуйте, — сказал вежливый голос, — а Андрей дома?

Узнав, что внук минуту назад ушел, собеседник очень расстроился. Вера Александровна решила помочь:

— Может, что передать?

— Передать?.. А, да! — оживился голос. — Конечно! Скажите, что я открыл ему ящик на а-э-ру, как он просил, ладно?

Даже не пытаясь понять смысл этой таинственной фразы, Вера Александровна взяла со стола блокнот:

— Подождите, я запишу.

— Запишите, пожалуйста. Готовы? Латинскими буквами — Андрей... Эй, эн, ди, ар, и, джей — записали? Андрей, собака...

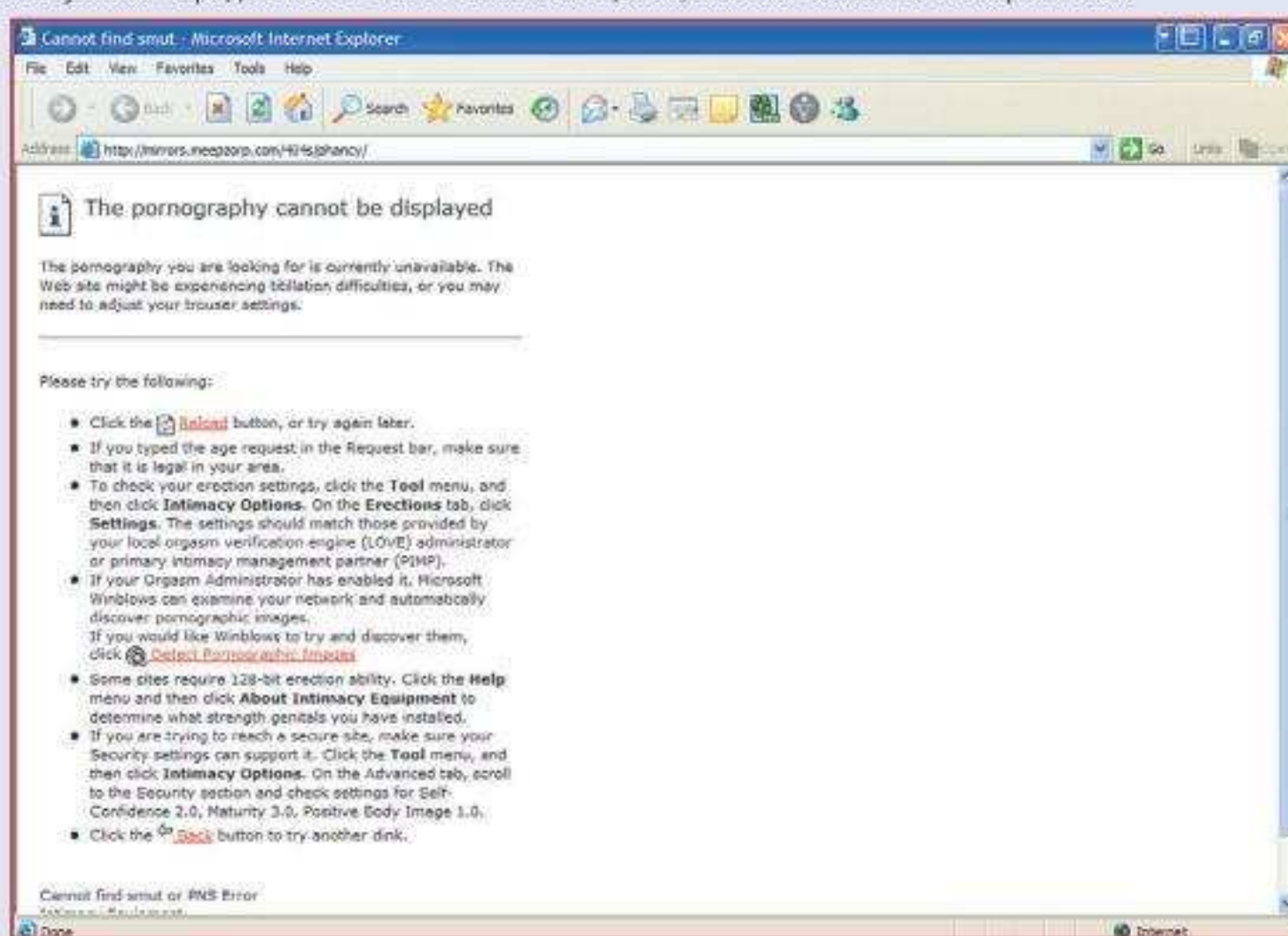
— Молодой человек! — вспыхнула Вера Александровна. — Да как вам не стыдно! Что за гадость! И вы еще хотели, чтобы я это записывала?

В трубке прыснули и отключились. Вера Александровна неодобрительно покачала головой («А сначала показался таким вежливым!») и решила внуку ничего не рассказывать. Расстроится еще.

Очередная фраза Андрея стала для Веры Александровны последней каплей. Внук обсуждал с Женькой достоинства какой-то новой программы. Ребята называли ее «флэш». Что программа бывает не только в телевизоре и у партии,

Ошибка 404

Когда вводил в адресной строке браузера неверный адрес или попадаешь на несуществующую, удаленную либо временно недоступную страницу, появляется сообщение об «Ошибке 404». Некоторые шутники переделывают текст этого сообщения, как это показано на скриншоте.



Компьютер неистощим на сюрпризы. Иногда неприятные, а иногда, наоборот, очень даже забавные. Если у вас есть желание поделиться с окружающими каким-то приколом такого рода, присылайте нам его описание и скриншот на адрес humor@igromania.ru. Это может быть что угодно: изображение сообщения об ошибке, какой-то курьезный глюк, текст, превратившийся после машинного перевода в нечто совершенно уморительное, — главное, чтобы было смешно (использование графических редакторов всячески приветствуется). Самые лучшие приколы мы обязательно опубликуем. Только не присылайте шутки и картинки, найденные на юмористических сайтах в интернете: публиковать эти уже привешенные всем шутки мы все равно не будем.

Андрей бабушке снисходительно объяснил. А вот название настораживало: из своего куцепо школьного английского Вера Александровна смутно помнила, что «флэш» переводится «мясо». Склонности к кулинарным подвигам за Андреем никогда не замечалось, а вот знакомая сотрудница собеса Лора Галактионовна рассказывала недавно, что современные компьютерные игры способны сделать из детей настоящих убийц. «Да-да, в Америке уже сотни случаев зарегистрированы, скоро и до нас докатится. Компьютеры — это зло, я всегда говорила...»

«Как бы эта «мясная» программа окончательно не повредила неокрепшую Андрюшину психику, — озабоченно подумала Вера Александровна, — он и так странный, а тут еще эти непонятные разговоры, звонки...»

И вот тут-то Андрей сам признался. Разговор ребят Вера Александровна слушала вполуха — по телевизору показывали новый сериал из жизни провинциальных интриганок, но тут началась реклама, пришлось убавить звук, и до Веры Александровны отчетливо донесся голос внука:

— Не-а, себе пока ставить не буду. У меня мозги чего-то барахлят, памяти мало. Надо будет ко дню варенья родичей на небольшой апгрейдик раскрутить.

Андрюшеньку надо было спасать.

На следующий день по пути в аптеку Вера Александровна завернула к киоску «Роспечати» и купила газету рекламных объявлений. На страничке «Медицина. Услуги» искомое нашлось быстро.

Вера Александровна вернулась домой, решительно подтянула к себе телефон и набрала указанный внизу номер.

— Специализированный медицинский центр «Ваше здоровье».

— Здравствуйте, — сказала Вера Александровна. — Доктор, надежда только на вас.

— Конечно, конечно, — деловито оживился голос. — Что у вас? Запой, белая горячка, ломка?..

— Мой внук...

— А, понятно! Молодой, неокрепший организм. Подростков выводим по специальной тарифной сетке. С первого сентября — скидки.

— Да вы не поняли, доктор, — Вера Александровна смогла наконец вклиниться в поток красноречия, — у моего Андрюшеньки какой-то странный психоз. Говорит непонятные слова, жалуется на память, стал нервным, раздраженным...

— Гм... Слова? Это интересно. Какие, например?

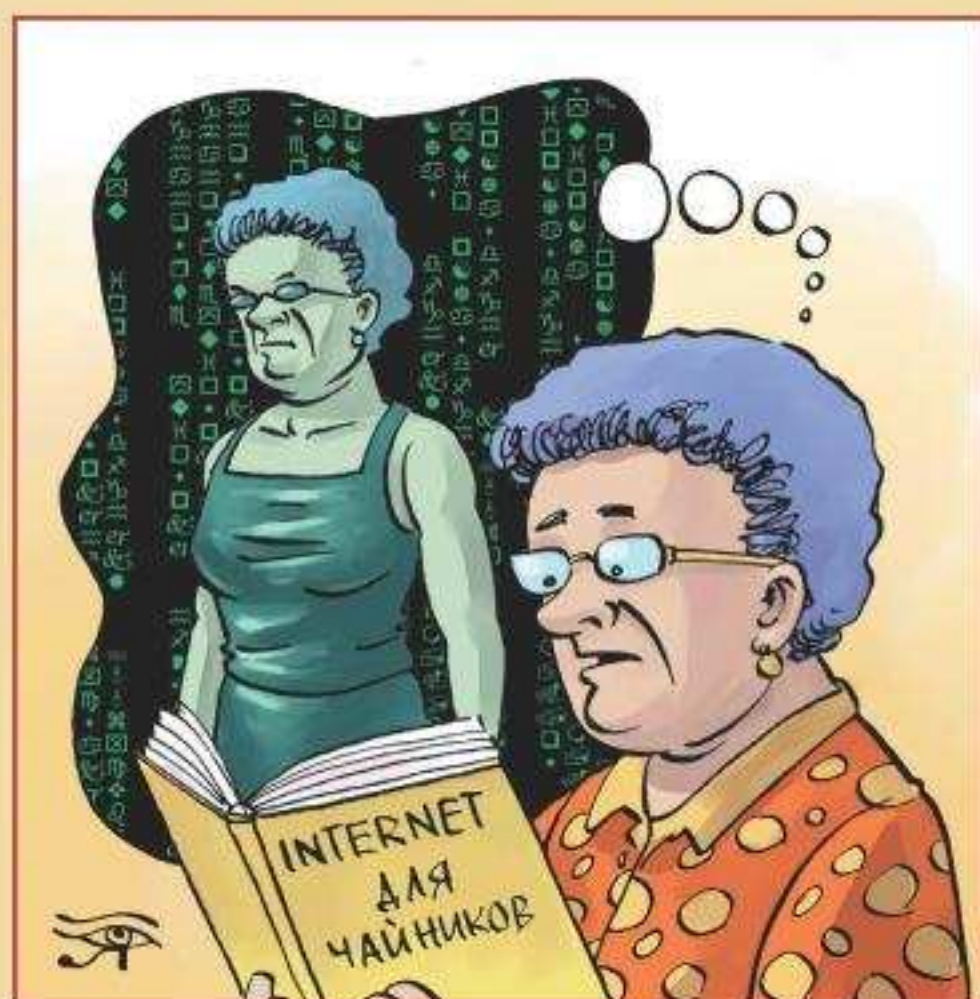
— Сейчас, — Вера Александровна достала бумажку. — Мыло, аська, пр... про... провайдер, чат, пага...

— Понятно, — довольно бесцеремонно оборвал ее голос. — Это не наш профиль. перезвоните — девять-три-три...

Вера Александровна аккуратно записала цифры, часы работы, поблагодарила доктора, но тут из школы примчался внук. При нем звонить она не решилась. Пришлось отложить.

Утром следующего дня Вера Александровна снова взялась за телефон. Сначала долгое время было занято, а когда наконец в трубке раздался длинный гудок, все заготовленные фразы вылетели из головы.

— Добрый день! — вежливо прошепел бойкий девичий голосок. — Курсы «Интернет для чайников». Вы хотели бы записаться?





ТЕСТ НОМЕР 57 ВНЕЗАПНОЕ ПРОЗРЕНИЕ

Под впечатлением от Darwinia мы все вдруг обратили внимание на то, как убоги и банальны остальные игры. Даже их названия раз за разом составляют из одних и тех же слов: Age of что-то, Shadow of что-то, The Fall of кого-то, Project какой-то. Подумайте об этом, запуская очередной Call of Eternal Dark Shadow: Sword of Honor.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный** вариант.

1 В Brothers in Arms: Road to Hill 30 в нашем подчинении находится отряд бойцов, в который входят:

- А. Desola;
- Б. Greg «Mac» Hassay;
- В. Corrian;
- Г. Legget;
- Д. Hartsock.

2 В последнее время нас прямо-таки завалили самыми разными футбольными менеджерами. За прошедший год на наши головы свалились:

- А. Championship Manager 5;
- Б. Total Club Manager 2005;
- В. Premier Manager 2004—2005;
- Г. Football Manager 2005;
- Д. Premier League Manager 2005.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Чтобы вызвать в Darwinia авиаудар, нужно нарисовать в Task Manager'e:

- А. Крестик;
- Б. Литеру «W» (первая буква слова «wing»);
- В. Звездочку;
- Г. Стрелочку;
- Д. Портрет Барбары Стрейзанд.

4 Сценарий Act of War: Direct Action писал известный американский писатель Дейл Браун, автор множества технотриллеров в духе Тома Клэнси. Какая из нижеперечисленных книг принадлежит его перу:

- А. «Игры патриотов» (Patriot Games);
- Б. «Кремлевский кардинал» (The Cardinal of the Kremlin);
- В. «Зло с небес» (Storming Heaven);
- Г. «Красный шторм поднимается» (Red Storm Rising);
- Д. «Долг чести» (Debt of Honor).

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

5 Рекламные ролики для Driv3r снимались компанией Ridley Scott Associates, принадлежащей знаменитым братьям-режиссерам Ридли и Тони Скотту (первый снял фильмы «Чужой», «Гладиатор», «Царство Небесное»; второй — «Гнев», «Враг государства»).

- А. Йа-йя, именно так!
- Б. Да ни в жизни!

6 Следующим аддоном к The Sims 2 станет The Sims 2: Nightlife, посвященный вечеринкам симов.

- А. Истину глаголет.
- Б. Гм, звучит неправдоподобно.

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить,

Who is getting shot?



Если вы все еще сомневаетесь, стоит ли участвовать в нашем тесте и в страшных мучениях искать ответы на наши каверзные вопросы, посмотрите, какие призы мы для вас приготовили на этот раз — пять роскошных маек по Warhammer 40000: Dawn of War. Вы все еще сомневаетесь?..

Ах да, призы предоставлены компанией «Руссобит-М», которая совместно с Game Factory Interactive издавала в России игру Warhammer 40000: Dawn of War.

какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти «белую ворону» среди правильных изречений.

7 В Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory Сэм Фишер, секретный агент Третьего Эшелона (А) Агентства национальной безопасности США (Б), научился сбрасывать противников с высоты (В), вырубать их ударом кулака (Г) и допрашивать с использованием «сыворотки правды» (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик** (Evil_Maniac@igromania.ru). Над душой у него стоял Игорь Варнавский.



СКРИНТУРС НОМЕР 5 Май

F*** yeah!

Правила скринтурса вам, наверное, уже известны назубок, но повториться не помешает: ваша задача — отгадать, из каких игр все те картинки, что вы видите по соседству, ну а мы взамен обязуемся по-царски наградить пятерых победителей, выбранных случайным образом: всем им достанется по DVD-боксу со стратегией Act of War: Direct Action, изданной на территории нашей страны компаниями «Руссобит-М» и Game Factory Interactive.



Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноеэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»: **Добрый Мальчик** (Evil_Maniac@igromania.ru). Под пристальным взором Игоря Варнавского.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №3/2005



Скринтурс №3. Март

Наши читатели продолжают удивлять своей фотографической памятью — несмотря на все наши ухищрения, вы с легкостью отгадываете любые скриншоты.

Правильные ответы

1. Hearts of Iron 2
2. АЛЬФА: Антитеррор
3. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
4. Nexus: The Jupiter Incident
5. Street Racing Syndicate
6. Playboy: The Mansion
7. The Punisher
8. The Settlers: Heritage of Kings
9. Immortal Cities: Children of the Nile.

Победители

1. Алексей Почивалов (г. Королев);
2. Александр Русинов (Ярославская область, поселок Михайловский);
3. Сергей Тарасов (г. Киров);
4. Шамиль Сираев (г. Уфа);
5. Ольга Сопрынская (г. Сургут).

Ваше имя присутствует в вышеприведенном списке? Поздравляем: вы стали обладателем игры «АЛЬФА: Антитеррор» от компании «Руссобит-М».



Тест №55. Штурм во время штиля

Правильных ответов на сей раз было на удивление много. Ошибки если и делали, то главным образом в шестом вопросе: никто не мог поверить, что в «АЛЬФЕ: Антитеррор» действительно нет миссии, посвященной штурму дворца Амина.

Правильные ответы

1. В (в Psi-Ops нет никакого Force field).
2. Б (The Punisher основана на комиксах Marvel Comics),

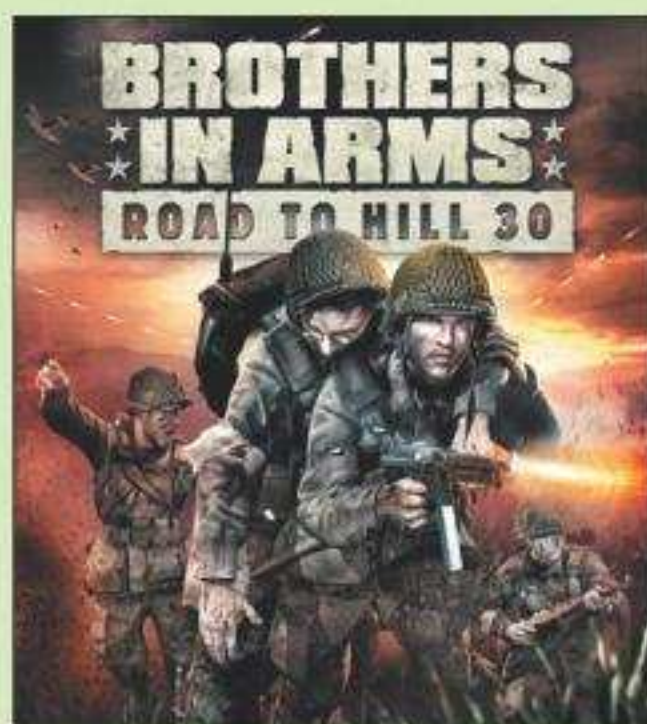
3. Г (с фотомоделями в Playboy: The Mansion можно заниматься фотосессиями).

4. Г (в Street Racing Syndicate нет ни одной из перечисленных девушек).

5. Б (игровой процесс Hearts of Iron 2 не похож на геймплей Rome: Total War).

6. Б (в «АЛЬФЕ: Антитеррор» нет миссии, посвященной штурму дворца Амина).

7. Г (все шло хорошо, однако в 2003 г. издатель JoWood закрывает проект в связи с финансовыми трудностями — на самом деле игру закрыла CDV Software, а не JoWood).



Победители

1. Василий Третенников (bloodsword13@mail.ru);

2. Ник Мацкевич

(Luska2005@inbox.ru);

3. MiStaN (getready@hotmail.ru);

4. DuDe (www.theonepd@mail.ru);

5. Дмитрий Акоюн

(akopjan@inbox.ru).

Если вы оказались в числе тех везунчиков, которые победили в нынешнем тесте, значит, вас уже дожидается персональный DVD-бокс с экшеном **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, предоставленный компанией «Бука».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах «Тест» и «Скринтурс» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, «Тест» выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1 — Star Worms: Knights of the New Empire — The Dick's Lords; 2 — Non-Dangerous Waters; 3 — The Asshole: Last Days of Maya.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

Большая просьба:

3. **Присылать письма с ответами** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания». Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста».

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №5, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №7/2005.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы

на майские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 31.05.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест» и «Скринтурс» победители выбираются случайным образом из всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ»**, а также, периодически, **новейшие номера**, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

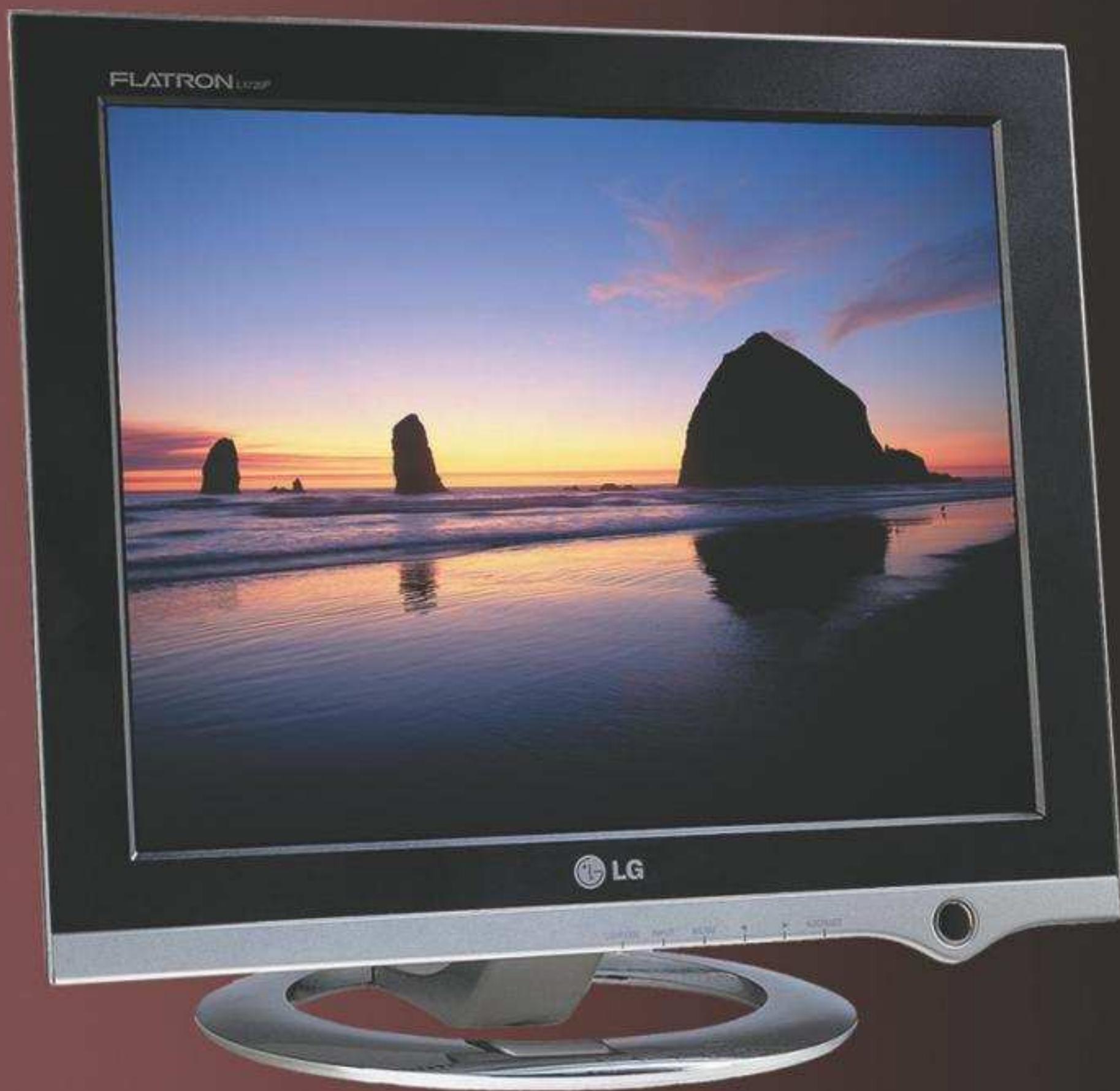


Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

• **м. Проспект Мира**, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

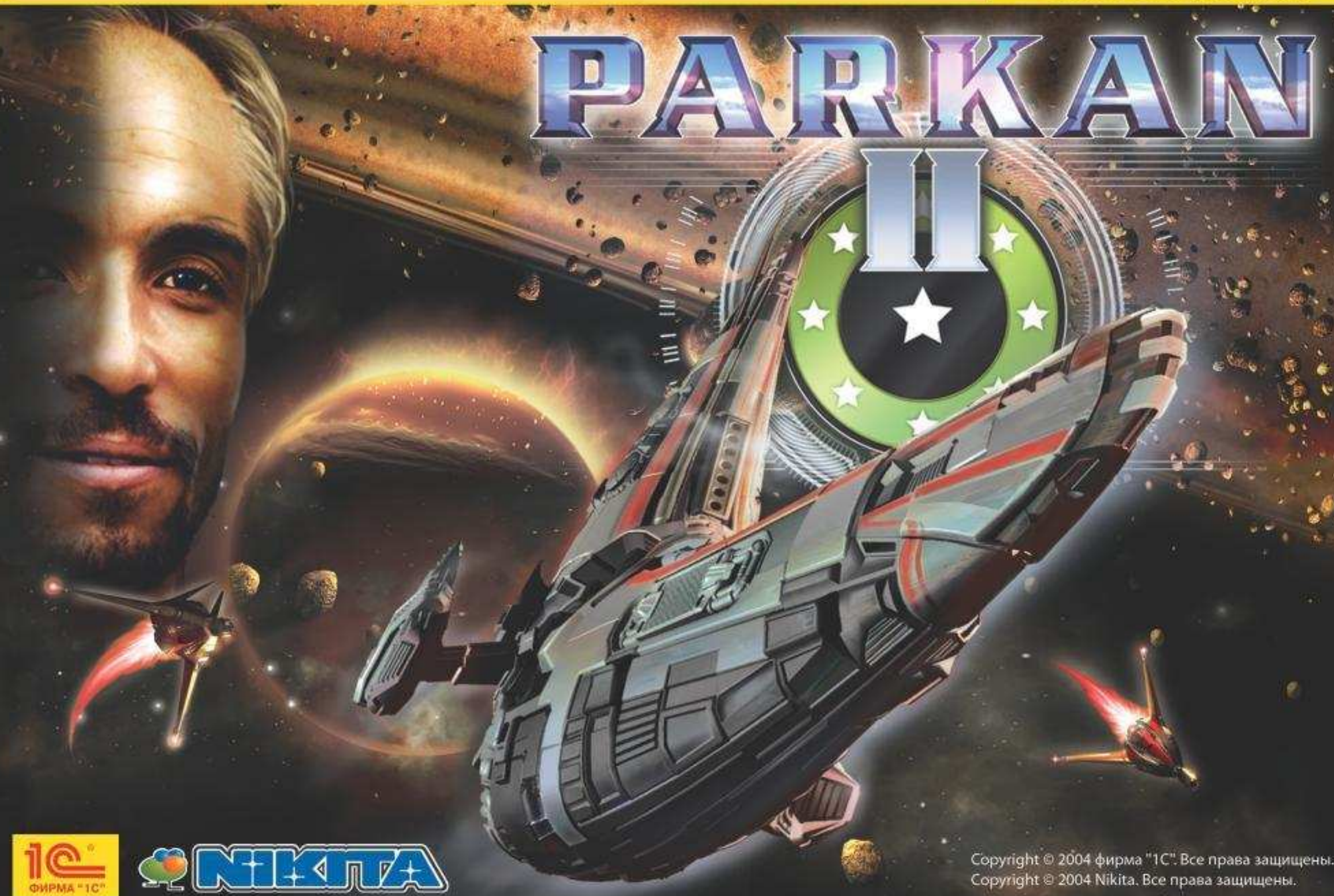
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рег (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

ПАРКАН II



Copyright © 2004 фирма "1С". Все права защищены.
Copyright © 2004 Nikita. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; Магазины сети «Чистый софт»; ТЦ «Морозов», ул. Миклуко-Макса д. 37; ТЦ «Черемушки», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буревосток», пав. А-2 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбулан-двор», пав. 62-166, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км. МКАД; ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13; ТЦ «Смоленский», пав. Д-03, Смоленская площадь д. 1, ул. Школьный, 11; 1-я ул. Зигуратов, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 120 кор.3; м. Марьино ТК, пав. №19; ул. Лобненский, 4а; Болотное пр. 8/71; ул. М. Енисейская, вл. 17; Смоленская 24, стр. 1; Б.Орехово, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 56/2, Строительная 9; Бол. Якимовка 26. Дом игровых; Русское шоссе ул. 27 Дом книги в Сколково; Новослободская ул. 16; 3-ий Добрынинский пер 3/5 кор.1; Ленинский проспект д. 62/1; Руставели, 1; Ломоносовский пр-кт 25; Братиславская ул. 13; Новая Башиновка 31 стр. 1; Измайловская 38 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Полхов д. 28; Киевского, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мкр. Планета); Новая Коломенская 46 кв. 41; Якимовка 18; Земляной Вал д. 2/50; Сев. Бульвар ул. Старокачаловская д. 16; Олимпийская наб. 22/24; Ленинский проспект 39; Зеленоград Панфиловский пр-кт корп. 1106 Б; Королевское шоссе д. 20 стр. 1; Нагорный бульвар д. 4 к. 1; Архиповская д. 4; Ленинский пр-кт 146; Ангарская ул. 25 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Матвеевская ул. 20 кор. 1 Александров Красный пер., 10	Астрахань ул. Садыкова, 51; ул. Советская, 36; ул. Ульяновская, 3; ул. Мухоморова, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11 Вильнюс ул. Аляксандра, 10 «AKELOTE и Ю» Владивосток ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета» Владимир ул. Дзержинская, 10; ул. Дзержинская, 11; Октябрьский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-я Вологда ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж» Воронеж Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»; ул. Коммунистическая «Лаборатория Развлечений» Октябрьское кольцо «Лаборатория Развлечений» Геленджик ул. Лопатин, 33 «Компакт» Губин ул. Дзержинского, 113 Дзержинск ул. Гагарина, 51а Днепропетровск пр. Крива Марка, 50; ул. Московская, 1; пр. Крива Марка, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 82, «Играй Мар»; ул. Луначарского 40, «Титаник»; ул. Радищева 4 магазин «Салон Тим» Железнодорожный ТЦ «Юмек» котельная 71 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Лавина, 1 «Миред»; ул. Чкалова, 1	Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чкалова 19 «РемБитТехника»; Ленина 15, «Эксперт»; Фрунзе 5, «БД»; Ленинская 17, «Торговый Комплекс»; Колосова 2, «CD-16»; Урицкого 13, «Фантазия»; Партизанская 1, ТБ «Навигатор»; Дзержинского 26, «Автомобили»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово пр. Тураевского, 22 «м-102» Киров ул. Московская, 11 «Орбита»; ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Воровского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка» Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь» Кострома Красное поле, магазин «Ан»; ул. Советская 130 Лангас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан» Липецк ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 66 «Пролет» Луганск, Приморский край 4 м-н, «Арсенал» Лысьва ул. Федосеева, 39 Махачкала ул. М. Янгского, 67 Минск пр. Октября, 31 Минск ул. В. Колоса, 1	Нарьян-Мар ул. Ленина 23 Б Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росси», мкр. 2, д. 23 Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Водопитная, 7/9, м-н «Олимпия»; ул. Филанкеева, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Московская, д. 5, Салон «Все для бухгалтера» Новокузнецк ул. Митгайлова, 1, м-н «ПРИБЕТ» Новосибирск ул. Фабричная д. оф. 311; ул. Ватулина, 27; ул. Челюскинцев, 15; проспект Дзержинский, 7, «Молосман»; Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Док» Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 28-4 Одесса ул. Ленина, 32; ул. Радзиславская, 10 «Аптека»; ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Кирова 120 ТЦ «Архитектор»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Королевский» Омск ул. Крайний Путь, 5; Торговый город, 3 районный, 23 место ул. Колыпинская, 12; Первомайский рынок; Павловский Центр; Кирова, 12 Орел Красная, 1 Орск ул. Краснознаменная, 64 Павловский-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. Коммунистическая, 20; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игуан»; Комсомольский пр-т, 24; ул. Луначарского, 58	ул. Улсская, 13, ТЦ «Владимир» ул. Баранников, 13, универсам «7Я» Псков ул. Яна Фабричного, 10 Пушкино, МО Московский проспект 5 Рига ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «AND»; ул. Бривибас 35, пав. «B3H», SA «B3H»; ул. Кр. Барона 25, SA «B3H»; ул. Кр. Валдемара, 73; ул. Маршалас 357, пав. «DOLE», SA «B3H» Ростов-на-Дону ул. Первомайская, 197, салон «Лавка Гандальфа»; ул. Сафариновская, 79, оф. 17; Коваленки «Экзотик» Самара Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»; ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вампир», секция 333; ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»; ул. Ленинградская, 63, салон «Салон Улыбки»; ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»; ул. Старая Загора, 99, стр. 1, ТЦ «Спартак» секция 9; пр. Юны Лисенков, 146, книжный магазин «Менделеев»; ул. Кирова Маркса 5106, 15 мкр. ТЦ «25 часов»; Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»; пр. Кирова, 233, магазин «Космос» секция 2; ул. Старая Загора, 141, ТЦ Энергия; перекресток улиц Пензенской и Владимирской, торговый павильон №10 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Большевикская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 88 «Сирис» Северодвинск ул. Пассека, 11 ТЦ «Дружба» Североуральск ул. Ленинская, 10 С.-Петербург ул. Садовая, д. 11 Новый пр-т, 28, «СП5 Дом Книг»; Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Коммунистический пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АККО»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»	Лавинский пр., 12; ул. Голубячий, д. 13 «Дизайн»; ул. Марата д.8 «КЕЙ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пав. 4-Н, «Лит-Проект»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40; Большой пр-т Вас. о-ва, 69; Восстание, 13; Новосый проспект, 35 Старый Оскол мкр. Королева, 28а Сургут ул. Ленина, 13; ул. Зингерса, 11, блок Б, «Фитлар» Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «БЕРНИКА» Тольятти ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метод»; Приморский бульвар, 22, аллея «Улыбка» Томск ул. Искитский тракт д. 83/1; ул. Колосаровская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Искитский тракт д. 118/1 Тюмень ул. Республики, 62 Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Некрасова, 252 Уфа ул. Лестниковская, 49, ТК «Степасский»; ул. 50-лет СССР, 47 «Океан»; пр. Октября, 137 Челябинск ул. Российская, 281 Череповец ул. Тимкина, 7, ТК «Фортуна» Чусовой ул. Чкаловского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Одоковичева, 20, «Миред» Интернет-магазины www.1c.ru www.bolton.ru
---	--	--	---	---	--

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ «Черемушки», пав. 16-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буревосток», пав. 6-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбулан-двор», пав. 62-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белые», ул. Миклуко-Макса, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр»/бульвар Д. Дзержинского, 8.
Ашан: Переселенцы МКАД с Октябрьским шоссе, Переселенцы МКАД с Калужским шоссе.
М. Видео: Смоленский б-р 13 стр. 1, Декабристов ул. 12, 26-я км МКАД, Русское шоссе ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Шахматовское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр.1-2, Пр-кт Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чотковский б-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 6/8 с. 1, Столешников пер. д. 13/15, Лобненская д. 169, Никольская д. 8/1, Бол. Чернышевский д. 1, Именитовский вал д. 3, Пятницкая д. 3.
Партия: Волгоградский пр-т, д. 1, Калужская пл., д. 1, Пролетарский Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Мещеряковский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бранская д. 12, Сосенка д. 1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Черышевский пр. 2/5, Дмитровская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Улановская 1А, Народного ополчения ул. 22/2.
Премьер-Девиз: «Торговый ряд «Басманный Дистрик», ул. Профсоюзная 19; павильон №6, ул. 13-ая Пятницкая д. 2/4.
Формоза: Трехзвездочный переулок д. 2, Смоленская д. 7 а, Генерала Белова д. 4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп. 1, Автомоторный дом 57.
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденновский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 3/12а, Тверская 25/9.
ТД «Союз-Александров», Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГИМ, Красная пл., 3, Вешники, ул. Вешниковская д. 20 А, Динило, Ленинградский пр-кт, 33 А, Жулебино, Халынский б-р, 7/11, Копейка, Мещеряковский пр-т, 44, Могил, Улановская ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ярдан), Игуаново, Варшавского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А, Рамстор, Казарское шоссе, 61, стр. 2, Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новокосинский б-р, д. 41, с. 4, Рамстор, Митинская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Яковская ул., 19, Рамстор, Часовая ул., 13, Таганка, Воронья Радищевская ул., 22, Токстальщиков, Люблинская ул., 2, ЦИМ, Патрикова ул., 2, зг. Б. Хлитор, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столца, Куставская ул., 6, Косево Строгоно, 66 км МКАД, Черемушки/Новокосинский пр-кт, 33/2, СИ - Кадраг, Диск, Ленинский д. 11, Столца Косево, АВ-Таганка, Мир Почты.